Tot.376

国行PlayStation新走向——中国国际动漫游戏博览会织田博之访问实录

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

魂归天堂

岩田聪纪念特辑

前线狙击

冤罪杀机 2
超级机器人大战 BX
东京异境
噬神者 重生

特别企划

妖怪手表

下一个口袋妖怪？

侏罗纪世界

二十载恐龙梦

攻略透解

毛线耀西

系统介绍＋全关卡收集详解＋BOSS 战详解

大逆转裁判

成步堂龙之介的冒险

流程攻略＋完整剧情介绍

特快专递

太鼓之达人 V

研究中心

火焰之纹章 if

白夜王国・暗夜王国

2015.8B 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

16>

9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 鬼泣4 特别版 新角色DMD无伤BOSS战

特别收录 探访IndieAce GameJam 2015 广州站

买买买 第六期

最上游 岩田聪的十大重要时刻

游戏黄金眼 毛线耀西 评测

游戏月旦评 2015年5月份游戏评测

赠 Gamehalo高清光盘＋刺客信条 枭雄精美海报

发行商
Nintendo
机种
Wii U
发售日期
2015-06-26

游戏黄金眼
UCG GAME REVIEWS

毛线耀西
Yoshi’s Woolly World

视频黄金眼第46期《毛线耀西》游戏评测！
独特的毛线风格!熟悉的游戏玩法!
欢乐的游戏体验!炉火纯青的关卡设计!
这个夏天你值得拥有!

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

UCG视频

最上游
岩田聪的十大重要时刻!

让我们一起缅怀这位游戏界的伟人
愿他在天堂一路安好!

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

UCG 最上游 LEADERBOARD

TV GAME半月刊

2015.8B

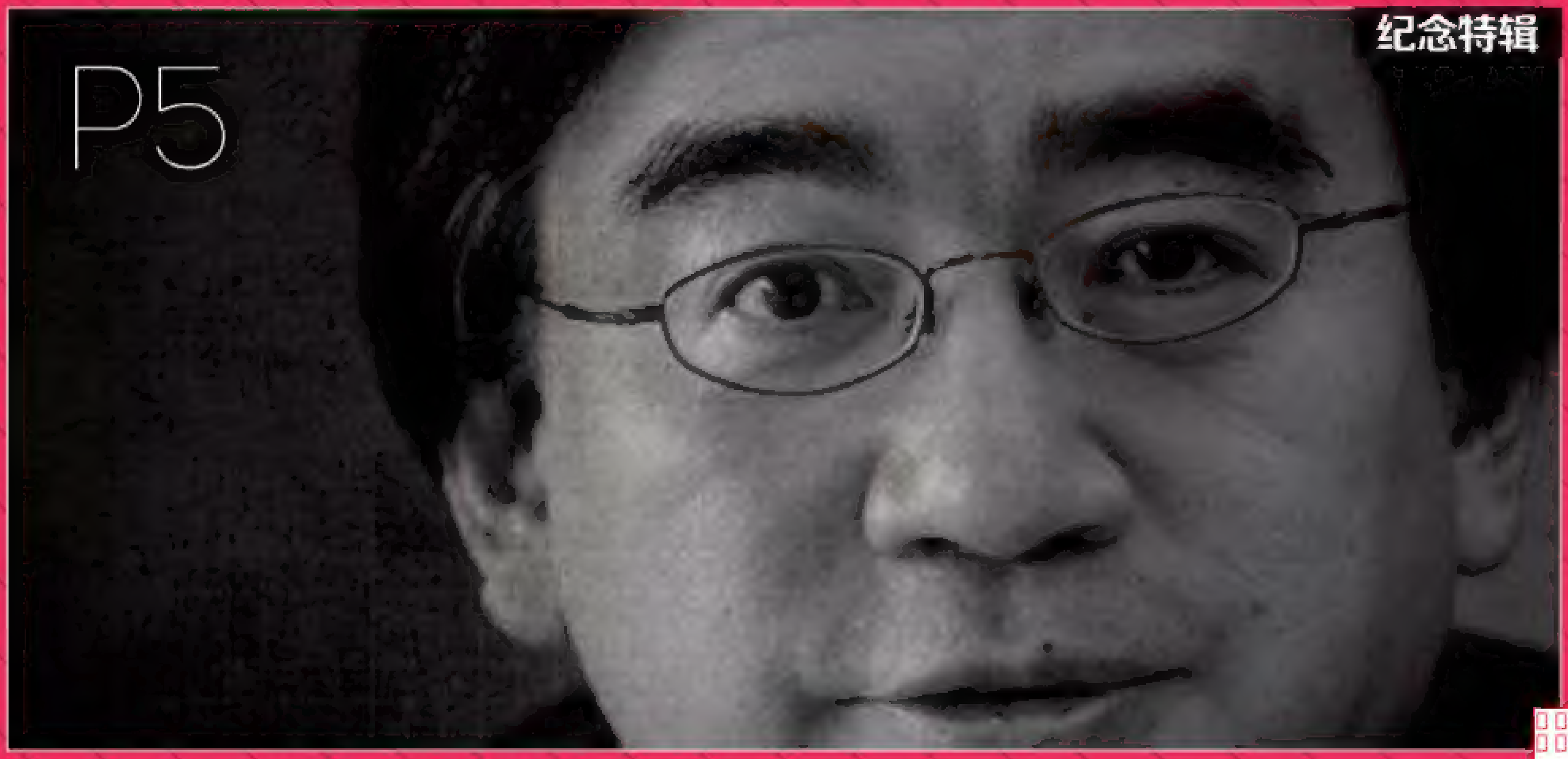
总第 376 期

COVER STAFF

封面用图：毛线耀西

封面设计：anubis

©2015 Nintendo



魂归天堂——岩田聪纪念特辑

毛线耀西

妖怪手表——下一个《口袋妖怪》？

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 新闻情报站

纪念特辑

5 魂归天堂——岩田聪纪念特辑

18 新闻专题

20 编辑视点

21 Capcom@UCG

22 黄金眼

24 排行榜

26 传说频道

前线狙击

28 东京异境

34 噬神者 重生

38 超级机器人大战BX

41 冤罪杀机2

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

44 太鼓之达人V

48 PS CLUB

50 Xbox Style

51 N+应援团

52 软硬兼施SP

研究中心

54 火焰之纹章if 白夜王国 · 暗夜王国

攻略透解

66 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

76 毛线耀西

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

89 侏罗纪世界——二十载恐龙梦

96 妖怪手表——下一个《口袋妖怪》？

101 天下聚会

102 多边共享

104 独立之光

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来

116 小编寄语

118 发售表

www.YGTime.com 游戏时光 YGTime

UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯 健 马晓帆 衣山川 江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年8月16日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

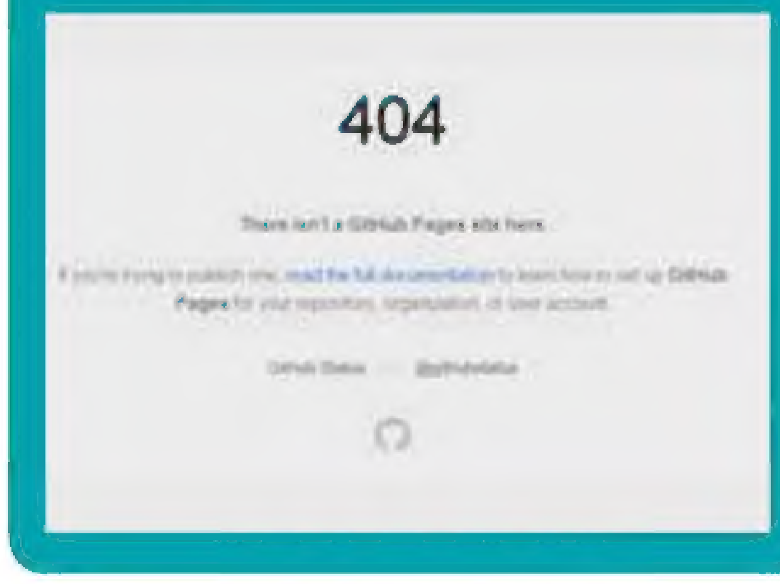
- **07.11** 岩田聪因病逝世，享年55岁
- **07.17** EVO 2015于美国拉斯维加斯开幕
- **07.18** 《莎木Ⅲ》众筹结束
- **07.24** 香港动漫电玩节2015开幕
- **07.28** 2015 IndiePlay中国独立游戏嘉年华颁奖典礼于上海举行

新闻短波

INFO

侵权？不能忍！任天堂责令关闭侵权网站

Github是全球最大的社交编程以及代码托管网站。正所谓“林子大了，什么鸟都有”，里面龙蛇混集了不少行走在违法边缘的网站。其中一个网站（http://jsemu.github.io/gba/）以GBA模拟器为卖点，人们可以在这个网站上直接用浏览器游玩GBA游戏，一向重视版权保护的任天堂当然也不会坐视不管。7月13日，任天堂对Github发出DMCA（数字千年版权法案）删除通知，而在通知发布的当天，该网站立即被关闭并删除。



TOPIC 岩田聪胆管肿瘤病情恶化逝世 享年55岁

7月13日，任天堂发布一份公告，宣布公司总裁岩田聪已于7月11日因病去世，终年55岁。公告中表示公司总裁岩田聡（Satoru Iwata）已于2015年7月11日因胆管肿瘤病情恶化逝世。”

岩田聡生于1959年12月6日，1980年代加入任天堂，曾参与《气球大战》、《MOTHER》等游戏的开发工作。2000年出任公司董事，并在2002年被任命为任天堂第四任总裁。在他的任职期间，岩田聡主持了Wii、3DS以及WiiU等多款产品的研发工作，并让任天堂在此期间进入了鼎盛时期。

EVENT Xbox日本区业务负责人泉水敬离职

日本微软证实，已在职多年的Xbox日本区业务负责人泉水敬，已于2015年7月14日自微软离职。泉水敬的微软生涯从2002年开始，2006年4月晋升为家庭暨娱乐事业Xbox本部长，成为Xbox日本区业务的最高负责人。而2014年11月被微软调职至美国母公司，并最终于2015年7月离职。

高桥美波将会接替泉水敬职务，他之前曾担任索尼美国区副总裁，于2014年7月加入微软，并在11月接替泉水敬成为Xbox日本区业务负责人。值得一提的是，日本微软早日表示，将缺席2015年东京电玩展的展出，取而代之的是另行举办独自的宣传活动。日本微软高层变动加上缺席今年的东京电玩展，这种种迹象都显示了微软的日本游戏市场的策略将会发生变化。

■泉水敬

■高桥美波

GAME

《莎木Ⅲ》众筹结束 总金额达到633万3295美元

早前于6月16日在洛杉矶开催的E3索尼展前发布会上，系列制作人铃木裕本人公布了《莎木Ⅲ》，并同时公布在Kicksterter众筹的决定，顿时在一众老玩家中掀起了轩然大波。

玩家们的热情也反映到了众筹上，本作在公布众筹后，不到半天就达到了200万美元的好成绩，而在7月18日也就是众筹截止期那天，众筹总金额更是达到了破纪录的633万3295美元，出资人数6万9320人。

Kicksterter上的众筹金额中，《莎木Ⅲ》超过了之前由“恶魔城之父”五十岚孝司开发制作的《血罪 暗夜仪式》。目前《莎木Ⅲ》预定2017年12月发售，开发顺利的话将成为时隔十六年的新作。而由众筹中诞生的本作如能获得成功，无论对于游戏业还是玩家都意义非凡。

EVENT

EVO 2015落幕 决赛观众数量破纪录

7月17日，格斗游戏爱好者的盛宴，今年全球最大的格斗游戏锦标赛EVO 2015于美国拉斯维加斯开幕，本届大赛的游戏一共包括九个，其中不乏《终极街头霸王Ⅳ》和《铁拳7》这种耳熟能详的格斗名作。在《终极街头霸王Ⅳ》的最终决赛时，观众数量超过了25万人，打破之前的最高纪录。

在决赛中，Momochi击败了GamerBee，最终赢得了《终极街头霸王Ⅳ》的冠军。此次的比赛持续了三天，其中《任天堂明星大乱斗》更是打破了多项收视率方面的纪录。在《终极街头霸王Ⅳ》决赛开始前，本作已在官方流媒体网站上吸引了多达20万名观众观看比赛，并因此成为观众数量最高的格斗游戏，然而这记录也在不久后被《终极街头霸王Ⅳ》打破。

根据社交媒体数据的统计，格斗游戏爱好者们在比赛当天共计发出了超过70000条与EVO有关的社交媒体信息，其中与《终极街头霸王Ⅳ》》和《任天堂明星大乱斗》相关的消息各自贡献了大约20000条。值得一提的是，这也是电子竞技产业在今年增长极其迅速的其中一个重要原因。

■中为GamerBee，最右为Momochi。

EVENT

微软发布财报不佳 游戏业务反而增长

微软于7月22日公布了2015财年第四财季及全年财报。报告显示，微软第四财季营收为221.80亿美元，低于去年同期的233.82亿美元，净亏损为31.95亿美元，相比之下，去年同期净利润为46.12亿美元。这也是微软历史上金额最高的一次季度净亏损，由于收购诺基亚手机子公司对其手机业务的帮助不大，其接近75亿美元的收购金额拖累了其季度业绩。

微软表示，第四财季业绩中计入了与收购诺基亚设备和服务业务有关之资产的75亿美元支出，另外还计入了7.8亿美元的重组支出以及与此前已经宣布的整合和重组计划有关的1.6亿美元支出。这些项目的总额为84亿美元，如此巨大的金额难免对微软第四财季造成了负面影响。

游戏业务方面，2015财年第四财季期间，微软售出了140万台Xbox One和Xbox 360主机，去年同期是110万台。整个Xbox平台营收增长8600万美元，同比增长10%，主机销量增加弥补了Xbox One售价降低带来的盈利削减，财年总销量也达到了1210万台，相比上一财年的1170万增长了40万。

不光是主机销量，Xbox Live营收也增长了2.05亿美元。值得一提的是，《我的世界》系列”销量依然强劲。本作的强力表现也使得微软在第四季度的第一方营收增长6300万美元，相比去年同比增长62个百分比。

新闻短波

INFO

台词超过一万三千条《辐射4》台词量惊人

对比系列前几作，《辐射4》其中一点不同便是玩家扮演的主人公终于会说话了。当然，这也意味着配音会是个巨大的工作量。在最近的采访中，《辐射4》的制作人Todd Howard透露，在过去的两年的时间里，自定义男女主人公的配音演员Courtenay Taylor和Brian T. Delaney已经各自为本作录制了超过一万三千条台词。另外Howard还表示女主人公的阅读和表现会和男主人公有区别。所以，玩家选择男性还是女性，都会对最终的游戏剧情表现效果产生影响。

我们的卡槽广纳百川 复古系主机Rerto Freak确定发售

日本周边厂商CYBER Gadget预定于今年10月31日发售“十一合一”主机Rerto Freak，售价约为23000日元。这款主机的亮点是对应众多老游戏，能够插11中不同游戏机的卡带，其中包括FC、SFC、SNES、GB、GBC、GBA、MD、GEN（SEGA GENESIS）、PCE（PC Engine）、TG-16（TurboGrafx-16）以及PCE SG。除了能兼容11种游戏机卡带之外，主机还有支持HDMI输出、即时存档、支持PS4/PS3手柄等便利功能。

进击最前线

淹没 Submerge

机种：PS4/XOne　类型：动作　发行商：Uppercut Games　发售日期：2015年8月4日

玩家在旅途中会与各种海洋生物相遇。

姐弟俩的未来水世界冒险

本作由 Uppercut Games 制作并发行，讲述了在一个被洪水淹没的城市中女主角带着弟弟找到新的避难所，在冒险的途中姐姐要找到生活必需品来帮助受伤的弟弟重新站起来。在游戏中，玩家必须通过攀爬等生存技能来收集资源。随着剧情的发展，玩家还会逐步解开淹没这座城市的最终原因。被水淹没的城市、美丽的大海与天空、乐趣满分的攀爬以及探索部分将会是本作的亮点。制作组在宣传本作时也特意指出，虽然本作的主题是为了生存的探索，但游戏的风格依然偏向于休闲和慢节奏，玩家完全可以以自己的游戏节奏感受本作带来的氛围。值得一提的是，本作将会推出中文版。

奥丁领域 利弗诗拉希尔 オーディンスフィア レイヴスラシル

机种：PS4/PS3/PSV　类型：动作角色扮演　发行商：Atlus　发售日期：2016年1月14日

命运交织的五人

2007 年，ATLUS 的《奥丁领域》以其华丽的战斗和奇幻的世界观吸引了不少玩家，而这段美好的回忆将会被 ATLUS 以高清重制的方式重新带回到我们的面前。虽然说是高清重制，但本作并非简单的高清重制版，游戏中的战斗系统将会在原作的基础上有大幅度的提升，其中还包括空中的连击系统和全新的空中战部分。本作还将会增加原汁原味的“经典模式”。游戏将于 2016 年 1 月 14 日正式发售，对应平台为 PS4、PS3 和 PSV 平台。

魂归天堂

岩田聪纪念特辑

岩田聪，1959年12月6日生，2015年7月11日卒。

简单的一句，就能够归纳这世上已逝去的芸芸众生，然而对于绝大多数人来说，如此表述是因为他们的人生乏善可陈，但对于岩田聪来说，如此表述，是因为他的人生过于波澜壮阔，欲要说起，却不知道该从何处开头。他辉煌的经历，他所创造的作品，还有他在游戏界留下的丰功伟绩，都无法被一言带过。因此，在本期《游戏机实用技术》中，我们将用传统游戏媒体最为庄重的方式，来纪念他的离去，并用最经典的哲学问题，来创作专属于他的纪念特辑：岩田聪是谁，他从哪里来，失去他的任天堂又将去往何方？在这剖析式的解读后，我们才能真正理解属于岩田聪的伟大之处。

文：游戏机实用技术编辑部

游戏名人堂

岩田聪 玩家之心

全名：岩田聪（いわた さとる）
出生地：北海道札幌市
出生日：1959年12月6日
毕业学校：东京工业大学

2015 年 7 月 11 日，任天堂突然发布讣告，宣布年仅 55 岁的社长岩田聪因胆管肿瘤不治逝世。如果这则消息不是出现在任天堂官网以及其他一些权威媒体，可能大部分玩家会把它当成一则无底线的假消息，或者下意识地看一下日历，确定这一天是不是愚人节。几个小时之内，全球游戏圈的各种论坛、网站和社交媒体全部被岩田聪逝世的消息刷屏，业界大佬们纷纷表达惋惜与哀悼，而所有阵营的玩家，无论是否热爱任天堂的游戏，也都不吝表达自己对这位业界伟人的尊敬。即使是反感任天堂游戏的玩家也不得不承认，岩田聪是一个真正懂游戏、热爱游戏，并极大地促进了游戏的主流化发展的公司社长。由他主持的“社长问话”栏目在任天堂官网连载了 8 年，每次谈话内容都能看出他对游戏内涵的真知灼见。2005 年他在游戏开发者大会上发表了著名的基调演讲，题为“玩家之心”。他在演讲开场时说：“在我的名片上，我是公司总裁；在我的意识里，我是一个游戏开发者；而在我的内心深处，我是一个玩家。”

文 清国清城 编 初心者 美编 anubis

学生时代

岩田聪出生于 1959 年 12 月，生长在日本第四大城市——北海道札幌市。上世纪六七十年代是札幌城市化进程最快的时候，到处都是建筑工地，城市每时每刻都在向外扩张。在这种环境中长大的岩田聪从小就是宅男，从初中开始就自学编程。岩田聪家境殷实，当时其父亲岩田弘志已是北海道厅商工观光部部长，更于 1979 年当选室兰市长。岩田弘志在政商界颇有作为，他当选市长时，室兰市背负着 60 多亿日元的不良债务，面临着财政重组等多方面的压力。通过他的多方斡旋，才化解了财政赤字危机，并促进了财政的健全化。之后对市财政有巨大影响力的室兰主力企业“新日本制铁室兰制铁所”面临关闭危机，也是因为岩田弘志的努力，当地的制铁工业获得了解救，而室兰至今仍是日本特殊钢材的生产基地。

出身于官员家庭的岩田聪，从小就表现出非同寻常的领导能力。在初中和高中阶段，他先后担任班长、学生会会长以及一些兴趣协会的会长。他所在的札幌南高中是该市首屈一指的高中，培养了无数的政商界名流。与一般日本学校不同的是，这所高中更强调个性化与自主性，学校甚至没有校服。在这种环境中成长的岩田聪，比大部分同龄人更早接触电脑。高中时他就尝试自己编程，制作了“排球”、“导弹攻击”等小程序，上数学课时和同桌同学一起玩。同学对他写的程序非常喜欢，成为了他的第一个顾客。几十年后，岩田聪还与这位同学有联系，他说：“高中时代与他的相识，对我的人生产生了很大的影响。”因为有人喜爱并赞赏自己的创作，他才会更坚定地走上程序员之路，在一定程度上影响了日后的职业生涯。

1976 年，正在上高二的岩田聪通过杂志了解到惠普公司出了一台新电脑，型号是 HP-65。这台电脑曾被美国宇航局作为太空站的后备电脑，其性能让他怦然心动。通过自己的辛苦打工，外加父母出的另一半钱，他终于买下了 HP-65。自学了一段时间的编程后，他用这台电脑写出了人生第一个游戏，并且大胆地将自己的游戏寄给惠普公司。惠普的工作人员对于这款高中生写的游戏吃惊不小，虽然没有把它变成实体游戏发售，但是也给岩田聪送了不少礼品作为鼓励。

■岩田聪学生时代开发的游戏《CAR RACE》。

1978 年，热爱计算机的岩田聪考上了东京工业大学工学部计算机科学系，他用父母赠予的大学入学贺礼外加一些贷款购买了一台在当时来说非常昂贵的 PET 计算机（Commodore 公司出品）。这台电脑已经具有较强的游戏性能，正是通过它，岩田聪开始走向游戏世界。同时期《太空侵略者》大热，更坚定了岩田聪进入电子游戏领域的决心。

岩田聪的 PET 计算机是在东京池袋西武百货店购买的。当时那是日本第一家开设了个人电脑专柜的百货店，所以聚集了许多热爱计算机与编程的人们，岩田聪每周末都会去那里体验最新的软硬件。某日，岩田聪注意到柜台角落有人对着电脑一动不动地在写程序。岩田聪凑到身后，看了一会儿发现了问题所在，就随口说了句：“那个地方改改是不是会更好。”那人恍然大悟。

原来此人是商店的兼职服务员，当时正在上大二——他的另一个身分是 HAL 研究所的创始人。这是一群电脑爱好者成立的小工作室，主要贩售电脑零配件，他们在秋叶原租了个公寓作为办公场所。岩田聪机缘巧合认识了 HAL 的联合创始人，并被邀请到 HAL 兼职。至于 HAL 这个名字，据岩田聪说是来自科幻名作《2001：太空奥德赛》中的电脑名称，同时这三个字母分别是“IBM”的前一个字母，含义为“总是比 IBM 领先一步”。

大学四年间，岩田聪因为兼职太多，学习成绩只能算中下。毕业季到来时，岩田聪做出了一个让家人不解的决定——他要成为 HAL 研究所的正式员工。在长辈们看来，这家只有几个人的小公司根本不能算得上是一份事业，而且此时岩田弘志已当选市长，对儿子的未来抱有极大的期望。岩田聪为此差点与家人闹翻，父亲足足半年没跟他说过一句话。

組織でソフトを作る
ハル研究所に聞く!
アプリケーションソフト
「HALNOTE」の奮戦

▲HAL在秋叶原初创时的合伙人留影、媒体对HAL的报道以及年轻时的岩田聪。当时他已经是中分发型加眼镜的经典造型。

HAL研之魂

大学毕业一年后，任天堂推出了FC。这是让岩田聪感到震撼的产品。与动辄数十万日元的电脑相比，FC售价只要1.5万日元，而在游戏方面却有压倒性的优势。“这样的东西只要1.5万日元？这个世界真是变化太快了。”岩田聪心想。之后他得知HAL研究所的一个股东与任天堂方面有业务往来，于是通过他联系到了任天堂。几天后，24岁的岩田聪只身直奔京都，出现在任天堂的总部大楼里。

当时任天堂并未放开FC的第三方开发授权，不过岩田聪以极低的报价获得了为FC游戏开发做外包的机会。FC早期的弹珠游戏、高尔夫球游戏都是由岩田聪编写程序，虽然并没有从中真正赚到钱，但是全世界数百万人玩到了他们参与开发的作品，更重要的是通过这些合作，HAL建立了与任天堂的良好关系。

在这些早期作品中，国内玩家比较熟悉的应该是《气球大战》——主人公利用头上的气球在空中飞行，通过戳破对手的气球将其击落，同时要防止自己的气球被戳破。这款游戏的编程涉及到物理运算、不同参数决定的飞行轨迹等问题，在当时来说并不容易。而且FC采用的是6502的CPU，所用的汇编语言在日本精通的人很少，但岩田聪过去经常用的PET电脑也是用6502的CPU，所以在这方面驾轻就熟。他开发的《气球大战》FC版有着媲美街机版的流畅动作，当时街机版的程序员中乡俊彦（现任天堂合作公司SRD的社长）看到后都赞叹不已，专门拜访了岩田聪，并请求他给自己授课。

与任天堂建立合作关系是HAL发展史上的重要里程碑，随着FC的爆发，HAL逐渐从只有5人的创业公司发展到几十人的规模，岩田聪作为其中的功臣兼程序主力，自然而然地升任为开发部长。

当时很多任天堂高层都知道了岩田聪这个人，原因并不是与HAL合作，而是“听说有一个叫岩田聪的人打字很快”。当时能够盲打的人不多，岩田聪在任天堂总部现场写程序时，因为“可怕的打字速度”而引起许多人的围观，被认为“就像变戏法一样”。岩田聪说，那时年少气盛，一有机会就想表现自己。“在HAL工作后，我觉得自己简直是游戏产业里最熟练的软件工程师。因为我相信自己写的FC代码比任天堂总部的工程师还要好，我相信自己写的代码是最快、最简洁的。”

中乡俊彦对岩田聪的编程能力推崇备至，并将其提出的编程技巧应用于任天堂多款重要作品，其中就包括《超级马里奥兄弟》一代。岩田聪在FC游戏编程方面最大的贡献是物理运算，他的方法能够更精确地计算重力、加速度和惯性等，实现更自然流畅的动作。中乡俊彦说，《超级马里奥兄弟》中的水下关卡就是利用了岩田聪的编程方法实现的。

岩田聪意识到光是做外包的话，HAL永远也不会有大成就，HAL需要打造自己的游戏，需要一款能够将HAL之名将其联系起来的代表作。HAL的大部分开发人员是技术出身，要开发有创意的原创游戏，需要有优秀的游戏策划。所以在1989年，岩田聪发起了招募游戏策划的活动，樱井政博就是在这次活动中脱颖而出的人才。

1992年，当时22岁的樱井政博首次以导演的身分开发了GB原创游戏《星之卡比》。任天堂与HAL原本对该作相当失望，游戏的初期批发商预订量是2.6万套，以当时任天堂发行的游戏标准来说，这是低得可怜的数字，公司内部对于“是否取消开发”进行了激烈的争论，那时谁也没有想到最后实际销量竟然超过500万套。在此之前，HAL已陷入经营危机，正在与债主商谈大额债务延长偿还事宜。当时日本经济泡沫破灭，时任HAL社长的谷村正仁因为在期货市场投机失败，导致公司背负巨额债务。任天堂为了避免HAL破产而紧急注资，成为了HAL的大股东。同时任天堂社长山内溥将岩田聪钦点为HAL社长，他认为HAL的核心价值就在于强大的编程水平，作为主程序的岩田聪才是HAL的灵魂人物。岩田聪提出的自救方案就是要集中力量开发一款销量能突破百万套的原创游戏。《星之卡比》发售后，HAL迅速偿还了剩下的15亿日元债务，而岩田聪与樱井政博也凭借此役树立了权威。

就任社长之后，岩田聪仍然对编程有着极大的热情。他经常会主动帮新作进行除错，以及帮助年轻程序员学习编程技巧。“工作日的时候当然没空写代码，但晚上的时间是我自己的，晚上我会在家写代码。有时候周末做了些有趣的东西出来，周一就会带到公司给大家看。”岩田聪说，当时他白天要管理公司，还要学习管理、财务、运营等知识，晚上要写代码。在最繁忙的一个月，他的工作时间超过290个小时，当时除了膨化食品外已经丧失了对食物的认知。

没有这样拼命的工作，HAL就不会一次次走出困境。《MOTHER2》开发中途曾多次面临被取消的危险，其中一个原因就出在技术层面。岩田社长为此与“《MOTHER》系列”制作人糸井重里合作，并在任天堂的资助下共同成立独立小公司Creatures Inc.专门负责开发《MOTHER2》，同时他亲自担任制作人兼主程序。通过他开发的新工具，游戏制作进度大大加快，原本需要两年完成的工作只用一年就全

▲岩田聪早年参与制作的FC游戏代表作品的卡带。

▲刚进入任天堂企划室不久的岩田聪正在测试GBA新外设原型。

部完成了。《MOTHER2》虽然商业上不算成功，但是在全球范围都有许多铁杆支持者，至今仍被视为一代神作。

在90年代中后期，岩田聪还参加了多款重要游戏的实际开发工作，包括当时HAL内部的游戏设计大赛项目“格斗游戏龙王”。该作的策划创意由樱井政博提出，由于并非正式项目，考虑到公司人手不足，岩田聪一人包揽了游戏的全部程序开发工作。结果该作逐步发展进化成鼎鼎大名的《任天堂全明星大乱斗》。此外岩田聪自告奋勇担当Creatures公司的程序员，为《口袋妖怪 红·绿》的海外版本地化进行了变更点分析，以及源代码的解析。他还参加了同时期作品《口袋妖怪竞技场》的移植工作。后来在担任任天堂经营企划室长期间，《任天堂全明星大乱斗DX》面临着无法赶上发售日的紧急事态，岩田聪亲自进行了代码评估与调试，在他的指挥下对后期存在的重大问题迅速进行修复，终于在发售期之前顺利完成。不过这也成为他以程序员身分参加的最后一个项目。

▲2003年岩田聪首次以任天堂社长身分出现在E3演讲台上。

意外的继承人

2000年，岩田聪被山内溥调到了任天堂经营企划室，负责参与任天堂全球重大商业策略的策划，实际上就相当于成为了山内溥的幕僚。当年将岩田聪指定为HAL社长时，山内溥就对这个兼具策划、程序与商业视野的年轻人非常看好，后来HAL的风生水起证实了他的判断。岩田聪与山内溥对游戏业的发展趋势有共同的判断，他们认为索尼与微软进入游戏业后，将会不可避免地把游戏推向高成本、低利润的境地，而玩家将会对高精度3D画面越来越提不起热情。岩田聪认为应该彻底改变以画面进化为主的主机发展思路，用一种崭新的游戏体验给玩家以惊喜，同时缩短游戏开发周期和制作成本。

2002年5月的一个下午，山内溥把岩田聪叫到了自己的办公室。这次面谈持续了两个多小时，山内溥回顾了自己掌管任天堂半个多世纪以来的变迁，以及在此期间遇到的种种困难，这些困难如何被克服，任天堂又是如何从一家纸牌公司一步步转型为游戏公司。岩田聪越听越忐忑不安，以为老社长要炒他鱿鱼。谁知在短暂的沉默之后，山内溥郑重宣布：“今后任天堂的命运就掌握在你的手里了！”

这是一个让所有人都深感意外的决定。首先是任天堂创立一百多年来都是家族企业，从未交给外姓人打理。如果从家族企业传承的角度来说，最有可能的继任者是山内溥的长子山内克仁。山内溥的女婿荒川实也被认为是最合适的继任者之一，因为美国的江山就是他打下来的。即使不选择这两人，在任天堂内部还有掌管软件的宫本茂，以及掌管硬件的竹田玄洋，可以说个个都是德高望重，在业内都具有非凡的影响力。为何山内溥最终选择了岩田聪?

山内溥与荒川实的关系不和，这是多年来早已被外界所知的事实。而山内克仁负责的是任天堂的营销工作，虽然也做出了一些成绩，但是还不具备战略全局的把握能力。至于宫本茂、竹田玄洋等老将，虽然行业地位够高，但是要考虑到任天堂内部软件派与硬件派之间的势力均衡，其中任何一人上位都可能导致这种均衡被打破。一直坚持不放弃硬件的山内溥，不愿意看到硬件部门被削弱。而且若是让宫本茂当社长，可能就要被管理事务所束缚，更无法专心创造高质量的游戏。而岩田聪在经营企划室工作期间表现出非凡的商业才能，他主导推出的一些高利润产品大大提高了任天堂的盈利性，2001财年任天堂的净利润增长了41%，销售额增长了20%。

2002年8月，任天堂召开新闻发布会，宣布将由岩田聪担任任天堂社长。山内溥在发布会上说：“在我们的行业里，很多人以为以前的投资成功过，或者因为他们有钱就能确保成功。看看他们进入游戏业后的经历，就知道他们的失败多过成功。如今业界的赢家据说是索尼，但是要知道他们的成功也只不过是最近的事，他们的运气会变，明天也许就会失势。根据我作为任天堂社长这么多年的经验，我总结出来的经验是需要有特殊才能的人来管理游戏公司，我选择岩田聪就是出于这个标准。长远来看我不知道岩田能否保持任天堂的领先地位或者获得更大的成功，至少我相信他是最适合这个职位的人。”

山内溥选择岩田聪，除了看重他对业界的透彻认识之外，还有一个原因是年轻。山内溥认为任天堂在国际化方面的沟通还不够多，他自己在任时就因为年事已高而很少到国外出差，一个精力旺盛的年轻社长能够更多地与海外市场进行沟通。在开发NGC期间，岩田聪频繁奔赴美国，两年时间内在两地奔走了40多次。NGC更多地采用了美国公司的核心技术，并且更重视欧美第三方，这一切都离不开岩田聪的努力。

在离任前，山内溥给新管理层提出了最后的要求：创造一种能实现全新玩法概念的硬件，并制作出符合该标准的配套软件，这些软件应该吸引从未玩过游戏的新用户，而且新的软硬件成本必须低廉。山内溥说：“我知道很多人会说我的要求根本不可行，但任天堂一直在追求这些目标。我不能说这些新类型的软件是怎样的，我敢肯定在我有生之年它们一定会发售。”

■美国任天堂总部前摆满了玩家献上的鲜花。

■岩田聪手术后的Mii形象。

触摸世代

■ “独创”是岩田聪的战略宗旨。

岩田聪的社长之位继承得并不顺利。他上任后的第一件大事就是 NGC 的首发，由于缺乏大作，以及 PS2 和 Xbox 的强烈攻势，NGC 销量惨败，第二名的位子都保不住。任天堂的业绩开始急转直下。很多人将此归咎于岩田聪领导不力，弹劾岩田聪的声音在任天堂内部此起彼伏。实际上，NGC 并非岩田聪的提案。在他加入任天堂经营企划室之前就已经确定了 NGC 的设计方向。岩田聪只是在修补一个开始就已决定失败的产品。他亲自参与了 NGC 时代多款大作的开发，包括《阳光马里奥》、《星际火狐大冒险》、《银河战士 Prime》、《动物之森》乃至《塞尔达传说 风之杖》。

在岩田聪的带领下，任天堂全面修复了与第三方的关系，曾与任天堂势成水火的 Square 终于让《最终幻想》回归任氏主机，索尼的亲密战将 Namco 为 NGC 打造了独占 RPG《霸天开拓史》。Konami 也诚意加盟 NGC，带来了 NGC 独占的《潜龙谍影 孪蛇》。最大的突破是 Capcom 第四开发部决定全力支持 NGC，先后公布了《生化危机》的 NGC 全系独占，以及五大 NGC 独占大作。虽然这一切都无法改变 NGC 的命运，但是也为日后新主机的成功做了铺垫。

在山内溥退休之前，NDS 的设计方向已经成型。任天堂选择以掌机作为其创新产品的试验田，因为其在掌机领域没有什么对手，成功的机会较大。当时任天堂并没有打算将 NDS 作为 GBA 的继承者，而是将其形容为任天堂的“第三支柱”，代表了一个新的产品线。山内溥说：“如果 NDS 成功，我们将会升入天堂。如果它失败，我们将堕入地狱。”

2003 年 8 月，岩田聪在任天堂商业战略说明会上首次透露了新掌机的消息：“我现在还无法透露细节，不过任天堂正朝着一个新方向成长。我们正在开发一种能适合所有人的全新产品。”

2004 年 1 月，Nintendo DS 正式公布。同一个月，任天堂进行了大刀阔斧的机构改革，其主旨是打破过去硬件和软件研发部门相对割裂的格局，让宫本茂更多地介入新主机的开发，由游戏开发人员为新硬件出谋划策。岩田聪与宫本茂曾多次在“社长问话”中谈到这一点，其原则是“当我们在制作游戏时发现了现在的硬件无法实现的有趣创意，那么我们就会开发新硬件将此创意实现。”

NDS 的触摸屏设计就是由宫本茂提出，因为在开发 N64 的《超级马里奥 64》时，就想过“如果能直接在屏幕上捏马里奥的脸该多好玩”。为了配合 NDS 这款全新异质产品，岩田聪启动了蓝海战略，在游戏研发、营销手段、市场定位等方面都打破传统。

2004 年 12 月，岩田聪发表了“扩大游戏人口”的主题演讲，他表示日本的游戏人口从 1997 年以来在持续减少，其中的重要原因是游戏变得越来越复杂，没有接触过游戏的新顾客已经无法理解构造复杂的手柄和操作方式。很多游戏动辄需要几个小时的教程才能搞明白，复杂程度令人发指。照此趋势，游戏会变得越来越小众化。为此岩田聪提出的解决方案是“设计出最简单直观的操作界面”——这就是搭载触摸屏的 NDS。如今我们早已习惯了手游的触屏操作，但在 NDS 刚公布时，除了普及率极低的 PDA 之外，触摸屏还是一种极为罕见的新鲜玩意儿。因此 NDS 的触屏操作概念在当时可谓一场革命。

与简单操作界面相匹配的，是一系列“一看就知道怎么玩的游戏”，这就是由岩田聪亲自策划的“触摸世代”（Touch! Generations）系列软件品牌。

2004 年 12 月 2 日，岩田聪没有出现在 NDS 的首发现场，而是登上了飞往仙台的飞机。他的目的是拜访东北大学的川岛隆太教授，请求他对 NDS 的炼脑软件进行指导，两人面谈了三个多小时，《锻炼大脑的成人 DS 训练》就在这次面谈中成型。返回京都后，岩田聪亲自组织了 9 人团队，用短短三个月的时间将这款看似简单的游戏制作完成。任天堂为该作投入了巨额广告费，游戏发售后果然势如破竹，很快成为全日本的社会现象，从 8 岁到 80 岁“脑锻炼 DS”之名无人不知。NDS 甚至被很多人误以为是一台“锻炼大脑的专用玩具”。

以这款游戏为契机，岩田聪利用空闲时间重返游戏开发一线，此后 NDS 的多款实用型软件都是由他担任制作人，包括词典软件、成人英语训练游戏、成人常识力训练游戏等。这些游戏都有数百万级的销量。同时岩田聪启动了“用户扩张计划”，从公司内部各部门抽调人手组成临时创意发想团队，比如《成人的 DS 表情训练》就是一个网络管理部门女性职员提出的创意，这是她在父母家中浴室里做脸部按摩时偶尔想到的点子。这种“从日常生活汲取灵感”的游戏设计理念，成为任天堂在岩田聪时代的主旋律。岩田聪认为只有贴近生活的创意，才能具有主流化普及的潜力。他的这种理念与宫本茂不谋而合，《皮克敏》的创意源自宫本茂的园艺爱好，《任天狗》是宫本茂在遛狗时想到的创意，而《Wii Fit》的灵感则是源自宫本茂家中的健康秤……

体感时代

在NDS风靡全球的同时，一场更大的革命风暴正在任天堂内部酝酿。

在岩田聪的指示下，NDS的触摸玩法理念潜移默化地影响了新一代家用机手柄的设计。触控操作的本质是用手直接与画面互动，而坐在客厅的沙发上，如何更直观地与电视机里的画面互动呢？体感操作的概念就这样自然而然地产生了。

2005年E3展上，当索尼与微软全力吹嘘其次世代主机的强大性能时，任天堂公布了神秘新主机"革命"，但是没有任何相关演示。行内人士根据它小巧的外形推断其性能将令人失望，但他们万万想不到任天堂暗藏的杀手锏。

2005年9月，任天堂打破了从不参加东京电玩展的传统，由岩田聪发表了展前基调演讲。岩田聪现场举起了"革命"的新手柄——一个酷似电视遥控器的控制棒。当时微软Xbox业务总指挥罗比·巴赫就坐在台下贵宾席，他说看到这款手柄以及其概念演示之后，心里就有一种"大事不好"的感觉——游戏业的前进方向即将改道，而微软对此却没有任何准备。

罗比·巴赫的担忧变成了现实。2006年底，Wii上市之后成为全球最热门的玩具，全球各地长期处于缺货状态，任天堂在短短几个月内将产能翻了几倍都无法满足几乎是无止境的市场需求。Wii演变成比NDS更疯狂的全球级社会现象：奥巴马一家入主白宫时，随行物品中就有Wii。英国女王的2007年圣诞首要娱乐方式就是玩Wii，自己的Wii被奶奶抢走成为威廉王子苦恼的事。奥斯卡的颁奖礼上，Wii成为现场助兴的临时节目。

2007年10月，任天堂走上了历史的最顶点。这个月，任天堂市值突破了10万亿日元，成为全日本市值排名第二的上市公司，仅次于巨无霸丰田汽车。2008财年，任天堂营业额突破2万亿日元，现金储备超过1万亿日元，成为日本现金储备量最大的企业。岩田聪接手任天堂6年，营业额增长了4倍，净利润增加了8倍。任天堂还将每股分红从过去的140日元增加到1260日元，这笔钱帮助他的很多大股东度过了2008年的金融风暴。这一年，岩田聪被评为全球30名最佳CEO之一。

尽管如此，也有一些财经界人士对岩田聪的经营策略提出质疑。他们认为任天堂只有3000多名员工，经营成本压力很小，根本不需要1万亿日元这么庞大的资金储备，这笔钱应该用于任天堂的业务扩张，这样才能加快公司的发展速度。但岩田聪表示，独特的企业文化是任天堂的立足之本，在这样的文化中才能创造出《马里奥》、《塞尔达》等具有独特体验的游戏。如果盲目扩张，人员膨胀的结果是企业文化变质，任天堂可能将不再是玩家所熟悉并热爱的任天堂。

岩田聪储备巨额现金的另外一个原因是有着强烈的危机意识。他说："我们的领域风险太高。任天堂开发的产品是前所未有的，谁也不能保证不会失败。一个大失败可能就会损失两三千亿日元。在一失足就可能破产的行业里，我们要留下后手。我们的对手一个是全世界最有钱的公司，一个是全世界最大的电子厂。老实说，直到现在，我还是觉得存的钱不够多。"

除了索尼与微软外，岩田聪心目中另外一个可怕的敌人是苹果。岩田聪是多年的"果粉"。糸井重里说，1996年他初识岩田聪时，对他最深的印象就是"永远随身带着苹果笔记本"，G3 PowerBook刚推出时虽然是天价，岩田聪第一时间就买了一台，让糸井重里艳羡不已。岩田聪曾对任天堂高管们说，电脑和手机都是人类不可或缺的产品，而游戏机不是必需品，当人们都用电脑和手机玩游戏时，任天堂将岌岌可危。

没想到，这句话一语成谶。

从天堂到地狱

进入2009年后，任天堂的处境急转直下。NDS的销量开始大幅降低，任天堂的净利润削减了一半。iPhone开始成为掌上游戏的首选，NDS的触摸屏与之相比过于落后，而且NDS那些三四十美元的创意游戏，在App Store里只卖1美元甚至免费。岩田聪说："面对花钱购买了任天堂游戏机和游戏软件的用户，如果我们不能明确表现出任天堂游戏与iPhone游戏之间的差别，那么公司的前景会变得黯淡。"

"触摸世代"系列软件被iPhone断了出路，要与iPhone游戏产生本质性的区别，需要在硬件层面开拓新的方向。这次，任天堂将希望放在了裸眼3D屏幕。

要在成本低廉的基础上实现有别于触摸屏的独特游戏体验确实不容易，任天堂可以选择的技术不多。与任天堂一向合作密切的夏普，提供了裸眼3D的解决方案，能够在合理的成本内实现新奇的游戏体验，完全符合任天堂的产品理念。

可惜的是任天堂此次败给了3D技术难以克服的晕眩感，裸眼3D并没有给3DS加分，反而成为一个累赘。关于3D造成用户晕眩呕吐等症状的报道大量出现，以至于后来任天堂不断强调可以关闭3D效果。2013年开始3DS的广告就不再包含对裸眼3D技术的展示，甚至推出了2DS这款奇葩产品，实际上变相承认了裸眼3D的失败。尽管后来以New 3DS改善了裸眼3D的显示效果，但这一创意始终还是游离在这台掌机的核心竞争力之外。

3DS虽然销售速度大大低于NDS，但是到2015年初其累计销量已超过5000万台。在全球手游市场大爆发的行业背景下，仍然能实现这样的销售数字，已经可以将其定义为一款成功的产品。而真正导致任天堂业绩急转直下的罪魁祸首是Wii U。

正如岩田聪所说，创新总是与风险相伴，谁也无法保证每次都成功。Wii U可能是任天堂历史上最失败的产品之一，它导致任天堂出现了三十多年来从未有过的三年连续亏损。幸运的是，此时任天堂保留的1万亿日元现金使其得以从容应对。

2011到2014年，岩田聪两次主动大幅下调了自己的年薪，降幅在一半以上。在2010年，岩田聪的年薪加绩效奖金是1.87亿日元，折合人民币也就是一千多万。对于其所掌管的企业规模来说，这实在算不上是高工资，EA的

CEO 年薪就有一亿人民币左右。在两次降薪之后，岩田聪的年收入仅相当于一个普通中层管理者。

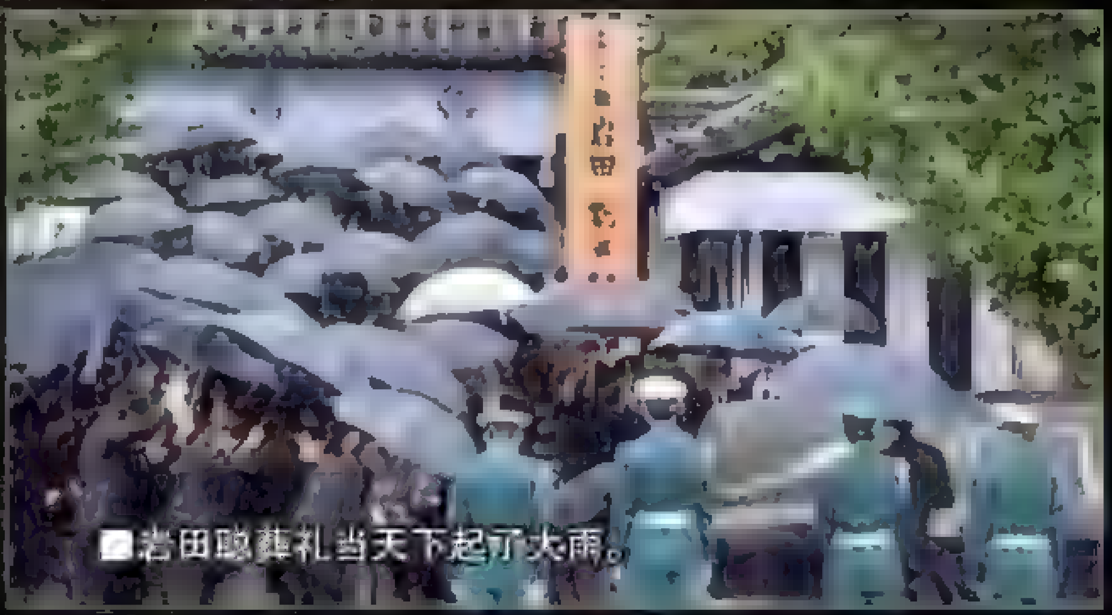
樱井政博曾如此形容岩田聪：“他是一个就算自己没错也会鞠躬致歉的人。我经常担心他给自己的压力太大，但他谈到这一切时总是面带微笑。”

当任天堂从巅峰突然跌落谷底，充满忧患意识的岩田聪承受着外界难以想象的巨大压力。每一次股东大会都有人要求岩田聪下台，媒体也开始指责岩田聪坚决不做手游的态度是“顽固不化”。任天堂亏损的第一年，岩田聪立下了军令状——如果明年不扭亏为盈就下课！第二年，任天堂亏损状况全面恶化。股东与财经界人士质疑岩田聪为何不兑现承诺即刻下台。那是在 2013 年，山内溥老社长在那一年 9 月仙逝，山内家族开始减持任天堂的股份，任天堂不再是家族企业，取而代之的大股东是各种银行，他们所追求的永远是资本热点，他们无法容忍任天堂不做手游。即使在此时，“与全世界为敌”的岩田聪依然做出了“只要我还在位，马里奥就不会出现在手机上”的发言。

没想到，这句话又一次一语成谶。岩田聪用自己的生命兑现了这句承诺。

■岩田聪逝世翌日任天堂上空的彩虹。

■日本任天堂总部降半旗。


■岩田聪葬礼当天下起了大雨。

■岩田聪在GDC上发表“玩家之心”主题演讲。

■岩田聪因任天堂亏损向股东鞠躬致歉。

天堂的彩虹

2014 年 6 月 5 日，任天堂宣布岩田聪将无法出席 E3 2014，原因是身体健康问题。20 天后岩田聪本人发表声明，表示其正在做手术移除胆管肿瘤。这次手术很成功，4 个月后他再次出现在公众面前。他的身体瘦削得令人心疼，但他精神矍铄，微笑着说感觉自己比以前更健康了。10 月，岩田聪出现在 Nintendo Direct 网络直播会，他变得瘦骨嶙峋、脸色苍白。尽管如此，他仍然很乐观地跟玩家们开玩笑，要求对自己的官方 Mii 形象进行更新，于是出现了他的瘦削版 Mii。

樱井政博说，他最后一次见到岩田聪是在今年 1 月。他在东京的一家酒店和岩田聪一起吃晚餐，然后开车送他到成田国际机场，他要去西雅图出差。那天晚上，岩田聪看起来精神不错，他高兴地说：“我已经恢复得差不多了，你看我吃了这么多肉呢！”去机场的路上，他们聊起了很多往事，一路充满欢声笑语。

然而就在几天后，岩田聪的病情突然急转直下。1 月 28 日，岩田聪突发高烧，原本计划召开的股东大会不得不顺延。

在生命的最后几个月，岩田聪在与病魔抗争的同时，仍在尽自己最大的努力指引任天堂走上一条最稳妥的道路。3 月份，任天堂宣布与 DeNA 合作，正式进军手游市场，同时透露了开发代号为 NX 的新主机。或许，岩田聪最终同意做手游的原因，是知道自己的身体状况已无法继续担任社长，任天堂做手游只是时间问题。既然如此，不如趁自己还能做主的时候，为任天堂规划好手游战略。只做良心手游并将继续做主机，是岩田聪对玩家的承诺。

在截至 2015 年 3 月 31 日的财政结算年度，任天堂终于实现了扭亏为盈。然而财报发布后数日，岩田聪病情再度恶化，被紧急送入京都大学医学部附属医院。7 月 11 日，岩田聪病逝。两日后，任天堂发布讣告。全球媒体为之震惊。

岩田聪逝世后的第二天，任天堂京都总部上空出现了一道彩虹。人们说，那是一条通往天堂的七彩之路。玩家不禁想起《马里奥赛车》中的一个经典关卡彩虹赛道。当日，任天堂总部降半旗以示哀悼，全球各分公司举办了默哀仪式。全球玩家都在用自己的方式悼念岩田聪。从纽约曼哈顿的任天堂旗舰店，到莫斯科的日本大使馆前，都聚集了大批前往悼念的玩家。在岩田聪葬礼当天虽然下起大雨，仍有四千多人到场参加。如此大规模的悼念活动，在游戏产业的历史上从未出现过。

因为人们知道，岩田聪社长与你我一样，都深爱着游戏，而他所带领的任天堂，也一直以“带给玩家欢乐”为目标。他是一个公司总裁，他是一个游戏开发者，在他的内心深处，他永远是一个玩家。这不只是自我定义，更是亲躬力行。直到生命的最后时光，他都在为任天堂的未来作铺垫，为开发团队的成果由衷地感到骄傲，为可爱的玩家送上“直接”的惊喜。这一切，也正是因为他和你我一样，有着一颗炽热而纯粹的玩家之心。

一个传奇的落幕

文 prussianblue 编 三日月 美编 anubis

2015 年 7 月 13 日，任天堂官方网站发表了一则讣告：公司总裁岩田聪于 7 月 11 日因胆管肿瘤增生病逝，享年 55 岁。

这位任天堂首位非“山内”家族的掌舵者，在掌管这家游戏帝国的第十三个年头撒手人寰，他的离去引发了举世玩家的震惊。

全世界无数游戏制作人和玩家纷纷以自己的方式表达了对岩田聪的悼念之情，就连任天堂在商业竞争中最大的对手索尼，也在 PlayStation 官方推特中写道：Thank you for everything, Mr. Iwata.

作为一个对手，岩田聪赢得了敬重。

作为一个玩家，岩田聪值得我们爱戴。

噩耗突来

如果是对任天堂一直有所关注的玩家，或许早就发现了社长岩田聪的身体状况不佳。自 2003 年起，直到 2013 年，整整十一年中，岩田聪每年都会亲赴洛杉矶，为任天堂在 E3 大展上的发布会站台。然而 2014 年，他却首次因为身体原因缺席 E3。在任天堂事后发布的官方公告中，我们得知，岩田聪是因为被发现患有早期胆管肿瘤而接受了手术——正是这个疾病在一年之后夺走了他的生命。

到了 2014 年底的股东大会上，岩田聪再次亮相时，整个人已经消瘦许多。而 2015 年 6 月，任天堂官方称，岩田聪因在日本有相关业务需要处理，未能前往美国，第二次缺席 E3 发布会。不能再次看到岩田聪在发布会上生硬的英语，对半夜里守着任天堂发布会的玩家来说诚然是一种遗憾，但恐怕不会有人想到，仅仅一个月之后，他们等到的，是岩田聪离世的消息——他在 E3 展会上的表演，竟成绝响。

同样因病离去的苹果前 CEO 史蒂夫・乔布斯，在对大众公开了病情之后，几乎是在人们的注视中走完了生命中最后的一段路程。面临类似的处境，岩田聪没有选择对大众公开对自己病情恶化的情况，而是默默承受了这一切。在世人眼中，他依然以旺盛的精力，兢兢业业地奔波在工作的第一线——就在四个月之前，他才亲自宣布了与 DeNA 合作，协力开发移动游戏的消息。

与乔布斯相比，岩田聪几乎没有给大众留下任何心理准备的余地，这使得他的离去显得格外的突如其来。对于大多数玩家来说，岩田聪的离去，几乎毫无征兆，这一切发生得实在是太过突然，难免给人不真实的感觉。2015 年 7 月 13 日凌晨，许多人在第一眼看到这个消息的时候，甚至都把这当成了一个过分恶劣的玩笑。

然而死神并不和凡人开玩笑，早在 7 月 11 日，他就无情地带走了这位世界第一大玩家的灵魂，留给全世界无数玩家的，只有无尽的感怀与悲伤。岩田聪那标志性的双手出击形象犹然历历在目，但属于他的时光已然永固，那些画面，从此以后就只能永远停留在玩家们的回忆之中了。

传奇一生

出生于 1959 年的岩田聪，从年轻时候起，就对电子游戏感到痴迷。高中时，他利用一台电子计算器发明了简单的数字型游戏，昭示出了自己与众不同的天赋。多年以后，执掌任天堂，锐意开拓新游戏市场的岩田聪回想起这款最初的作品时，开玩笑说：“我认为当时没有人说它图像差，因为它根本没有图像。”但从那个时候起，即便在这款十分粗糙的计算器游戏中，岩田聪已经开始贯彻自己的游戏理念。“看

到朋友们乐在其中，我觉得很骄傲。那对我来说就是动力和激情之源……我的人生轨迹就此确定。”

虽然因为热爱游戏而想要学习游戏相关的开发技术，但当时的日本并没有设置相关专业，于是他考入了东京工业大学的情报工业，并在大学期间开始自学游戏开发。大学毕业后，岩田聪与四个志同道合的朋友一起创立了游戏开发公司“HAL 研究所”，在其中独力承担起了游戏的编程、设计、推广甚至公司杂务等角色。当任天堂的 FC 横空出世后，其强大的表现力让岩田聪折服，在他的带领下，HAL 从此投入到任天堂旗下，从《弹珠台》开始，作为第二方开发商为任天堂制作游戏。在岩田聪的主导下，HAL 团队的手中先后诞生了《星之卡比》、《MOTHER》、《任天堂明星大乱斗》等经典名作，逐渐成长为一流的游戏制作团队。在领导 HAL 期间，岩田聪的功绩得到了山内溥充分肯定，于是顺理成章地调入任天堂本社，出任经营企划部部长，负责规划公司的全球战略。

2002 年，当执掌任天堂已经超过半个世纪的山内溥终于决定为自己寻找接班人的时候，岩田聪并没得到多少人的看好。对于从创建之初起就作为家族企业存在的任天堂来说，山内溥的女婿荒川实似乎是一个理所当然的接班人选：无论是从亲缘远近、资历亦或是社内威望来说，岩田聪几乎不占任何优势。

但这些看上去的优势再多，也比不上任天堂“大帝”山内溥的认可——即便行将退休，这个老人在任天堂社内依然拥有着绝对的统治力和话语权。在经历过一次长达三个小时的促膝长谈后，他最终决定将社长之位传给对游戏软硬件更加了解，同时也有着丰富管理经验的岩田聪。为了能顺利扶持岩田聪接任社长，他不惜逼走女婿荒川弘。从此，任天堂迎来了第一位外姓社长，作为山内家族企业的历史就此终结。

从出任任天堂社长开始，岩田聪这个名字，和他经典的中分头形象一起，开始真正走上台前，为全世界游戏爱好者所熟知。没过几年之后，眼看着 Wii 和 NDS 双双告捷，频繁刷新各种销量纪录，人们不得不再次感叹山内溥的知人善任——事实证明，岩田聪这个领袖做得相当称职，当之无愧。

因为喜欢游戏而成为开发者，制作出蜚声全球的经典作品，执掌世界上最大的游戏企业，带领企业走出困境，将个人气质完美贯彻到企业之中……岩田聪的一生，可以说，几乎是每一个热爱游戏的孩子少时梦想在现实中的映照，堪称传奇。

▲对于很多老玩家来说，《MOTHER》是一段美好的回忆

> “在我的名片上写着，我是一个公司的总裁。在我自己看来，我是一个游戏开发者。在内心深处，我实际上是一名玩家。”

对岩田聪，玩家们很多时候更将他看作是一位“游戏人”甚或“玩家”，是自己的同类——这是两种截然不同的感受。

在 2005 年的游戏开发者大会上，当时执掌任天堂才第三年的岩田聪进行了题为《玩者之心》的演讲，其中，他用三句话为自己的身份做出注释：“在我的名片上写着，我是一个公司的总裁。在我自己看来，我是一个游戏开发者。在内心深处，我实际上是一名玩家。”

这三句话成为了岩田聪对游戏行业、对玩家群体最真挚的告白，几乎在每一篇对他悼念的文章中都被提起。事实上，岩田聪的这种自我认知和定位，成为了他执掌公司工作中最重要的理念，这也是他有别于其他游戏公司经理人的最大区别——他身怀一颗赤诚的玩者之心，无论何时都不曾忘却初衷。

你很难想像还有哪个大公司的董事长会像岩田聪一样，在《社长问答》和《任天堂直面会》这样的宣传一线中亲力亲为，为此还不惜百般恶搞自己的形象：时而带上胡子扮演马里奥，时而变成 Mii 中的多边形形象，时而还要在特技的支撑下上演一套全武行……正如岩田聪自己所说：“许多人都觉得我是一个有点奇怪的社长。”

但我想，这些时候，他想必是快乐的。因为作为一个游戏制作人，他将快乐传递给了更多玩家；而作为一个玩家，他为自己喜爱的游戏做出了贡献。

岩田聪一以贯之的游戏理念是“简单、快乐”，在他参与开发的游戏中，他总是会想办法以不落窠臼的核心玩法吸引玩家，让游戏回归让人愉悦的本质。他的这种理念与任天堂“创造有趣的东西”的公司主旨天然契合，二者融合之下，最终形成了 NDS、Wii、3DS、Wii U 这些各具独特玩法的游戏主机。与索尼和微软同类竞品相比，任天堂的游戏机与其说是电子产品，不如说更近似于老少咸宜的玩具。与此同时，这种风格更体现在任天堂强大的第一方软件阵容中：《马里奥兄弟》《塞尔达传说》《口袋妖怪》《动物之森》《星之卡比》……这些经典作品，在设计上巧夺天工，但更重要的是，它们发掘了游戏简单、快乐的本质，让任何人都能尽情乐享其中。岩田聪的理念，借助任天堂在游戏界超凡的影响力，传向了全世界各个角落，影响了无数游戏开发者。

自岩田聪去世的消息公开以来，无数游戏人在推特上写下悼念的语句，无数玩家自发在游戏中留下涂鸦表达悲伤，在 7 与 17 日的葬礼上，数千人在雨中为岩田聪送行……或许有些人并不认可岩田聪的游戏理念，但他们却很难否认，这是一位值得尊敬的游戏人，一个执着地追寻着自己游戏梦的理想主义者。

玩者之心

在岩田聪之前，日本游戏界曾先后有两位龙头级人物离去：前任天堂社长山内溥和世嘉社长大川功。然而他们的逝去，都不及岩田聪的逝去在玩家群体中引起的震动之大。山内溥离世时，已经将任天堂的游戏产业交给了岩田聪，可谓功成身退，安享晚年。而大川功临终前，将 850 亿日元的巨额财富全数捐赠给了世嘉，昭显了他对世嘉的一腔挚爱，诚然令人感动。然而，无论是山内溥还是大川功，他们被玩家认可的身份都是高高在上的“企业家”，是企业最高决策的决定者。而

贡献卓著

在岩田聪离去之后，除了对他的悼念之外，全世界游戏人还有一个不得不关心的问题，那就是：岩田聪的离去会对任天堂，乃至于对整个游戏行业产生怎样的影响?

想要探讨这个问题，我们不妨先来看看岩田聪这些年都为任天堂做了些什么吧。当岩田聪 2002 年接任任天堂的掌舵人时，他面对的，是一个因 N64 和 NGC 两款主机连续失败而陷入重重困境的任天堂，以及如日中天的索尼和财大气粗的搅局者微软。临危受命的岩田聪先是继承了山内溥的嘱托，将 NDS

推向市场，从 GBA 手中接过了与索尼的 PSP 正面对抗的使命。这台掌机彻底贯彻了岩田聪“简单、快乐”的游戏理念，依靠《任天狗》这样的休闲游戏开启了“触摸纪元”，将崭新的游戏形态带到了玩家面前，最终实现了 1.5 亿的超高销量，成为任天堂史上最卖座的掌机。

通过休闲游戏甚至“非游戏”吸引大量平时不关注游戏机的人成为玩家，扩大游戏人口，这就是岩田聪秉持的“蓝海战略”。在掌机上的大获成功，更坚定了岩田聪抛弃任天堂过去追求机能的战略路线，将游戏开发回归创意推动的决心。在 2003 年的 E3 大展上，岩田聪说：“任天堂必须把精力放在如何把它和其他公司区分开来。”显然，他正是这样去做的。

在这种理念的推动下，任天堂以“革命”为代号推出了气质独特的新主机 Wii。相比起上一代主机 NGC，Wii 的性能并无什么显著的提升，但是通过加入体感玩法，竟然一举引爆了潜在的游戏人口，在三大主机的争锋中打了一个漂亮的翻身仗。

依靠着体感带动的跨越年龄和社会范围的游戏体验，Wii 最终销量超过 1 亿台，任天堂凭借“让游戏重新大众化”的理念完成了神话般的逆转，重新坐上了电视游戏的王座。就连《Wii Sports》这样轻松休闲的小成本游戏，也凭借与 Wii 捆绑销售的模式成为了史上最卖座的游戏。

作为世界范围内首屈一指的游戏厂商，任天堂实际上处于一个非常特殊的位置——它既有百年老店沉淀下的骄傲，又面临着现实中强势的竞争对手和重重困境；既扮演着硬件商和发行平台，同时也是具有超强制作能力的软件竞争者。这其中的平衡是必要的，在昔日的高压政策之下，任天堂就曾痛失第三方软件商的支持，同时也成就了对手索尼的崛起。岩田聪在任期内努力修复了任天堂在山内时代恶化的第三方关系，为自家平台拉来了 SquareEnix 和 Capcom 等大厂的明星软件。同时，他还站上宣传第一线，制作了《社长问答》和《任天堂直面会》，还亲自主持 E3 发布会，不遗余力地为旗下的游戏进行推广。通过这些行动，岩田聪让更多的玩家认识了他，同时也将他的游戏理念传向了全世界。

然而，Wii 这款迥异于传统游戏机概念的异质化主机，虽然为任天堂带来了辉煌，却也埋下了祸根。依靠扩大游戏人口的“蓝海战略”争夺来的用户并不具备传统玩家的忠诚度，随着人口红利的减少，以及智能手机平台的崛起，一夜之间，任天堂原本的辉煌变作了“原罪”。在次世代主机的战场上，Wii U 独特的设计在核心玩家和轻度玩家中两头不讨好，惨淡的销量更导致了第三方合作伙伴的流失，NGC 时代的一幕仿佛再度重演。而掌机方面，3DS 的“3D”理念也并不被玩家买账，依靠游戏阵容尚能维持销量，可比起 NDS 当年的盛况却大有不如。自 2011 年起，连续三年的财政赤字让任天堂再度陷入困顿，岩田聪为此不惜带头自降一半薪酬。

时至 2015 年，任天堂推出了创意游戏联动玩具 amiibo、“生活质量”服务、与 DeNA 合作的移动游戏计划以及下一代主机 NX 的情报，在这一系列的努力之下，任天堂终于实现了扭亏为盈。此时，正当下一时代主机准备粉墨登场，业界即将打响新战役的时候，面临这样的风口浪尖，无数对任天堂抱有信任的玩家还在期待着岩田聪能够再次带领任天堂在逆境中崛起。然而天不假年，一声噩耗传来，任天堂的“岩田聪时代”就此提前落幕，一切幻想终成泡影。

继承者们

从 2013 年到 2015 年，在短短的两年之内，任天堂竟连续举行了两任社长的葬礼。然而不同的是，山内溥寿享 85 岁，更一早已经将任天堂的重担交给了岩田聪，走了也算是了无牵挂；可岩田聪年方 55 岁，本应是年富力强，带领任天堂开启新局面的时候，却就此倒在了工作岗位之上，连接班人也没来得及指定，这对任天堂来说，是一个绝对沉重的打击。

岩田聪去世的消息传出后，任天堂的股票稍有波动，但很快趋于平稳。这得益于岩田聪在去世之前已经为任天堂指明了短期内的发展方向：与 DeNA 合作的移动游戏开发，以及下一代主机 NX 都在有条不紊的推进之中——但这些显然都只是暂时的情况，任天堂仍然需要一位强有力的决策者来带领这艘巨舰披波斩浪，平稳出航。作为传统日式企业的任天堂，社长可以说等同于这个企业的灵魂，具有无可替代的意义。无论是“大帝”山内溥，还是继任者岩田聪，他们都以各自的方式在任天堂的话语体系中建立起了天然的权威，在任天堂这个品牌打上了自己鲜明的个人标签，将自己的形象与企业合为一体，水乳交融。

看看任天堂的老对手世嘉吧：在社长大川功去世后，世嘉虽然得到他的巨额财产捐赠填补了 DC 亏损留下的赤字，但失去了主心骨的世嘉被迫在经营方向进行了大幅度调整，最终完全抛弃了硬件市场，彻底转型成为软件商，成为无数玩家心中永远的痛。对于任天堂，这个底蕴无比深厚的庞然大物，外界一个普遍的认知是，任天堂接下来要面对的路，走起来恐怕相当艰难：一方面，整个主机游戏的市场本身正遭到手机游戏和 Steam 平台的蚕食，日渐萎缩；而另一方面，在 Wii U 已然宣告失败的现在，下一代产品 NX 在主机市场上面临的是背水一战，再无退路可言。在这种时候，谁能够承担起主心骨的责任，带领任天堂在一路荆棘中继续前进?

放眼任天堂社内，宫本茂、竹田玄洋和君岛达己是可能性最高的三个人选。

■宫本茂

宫本茂是任天堂常务董事，在社内担任情报开发本部总监兼总经理，是软件开发方面的执牛耳者，也是当今世界上最知名的游戏开发者之一。他一手缔造了《大金刚》、《马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等不朽名作，是 GDC 终身成就奖的获得者，曾被权威杂志评选为世界上最优秀的游戏设计师，在任天堂社内拥有无与伦比的威望。

竹田玄洋同样是任天堂常务董事之一，他在 20 世纪 70 年代就已经加入任天堂，是社内资格最老的员工。竹田玄洋在硬件设计方面成就斐然，曾经与横井军平和上村雅之并称为任天堂硬件三杰，他主责了 N64、64DD、GC、Wii、WiiU 的设计和研发。同时主导了最初的电池记忆系统、在卡带中搭载 MMC 强化芯片以及后来的 FX 芯片的设计、N64 的 3D 模拟摇杆以及 Wii Remote，深刻影响了游戏硬件设计的演变。

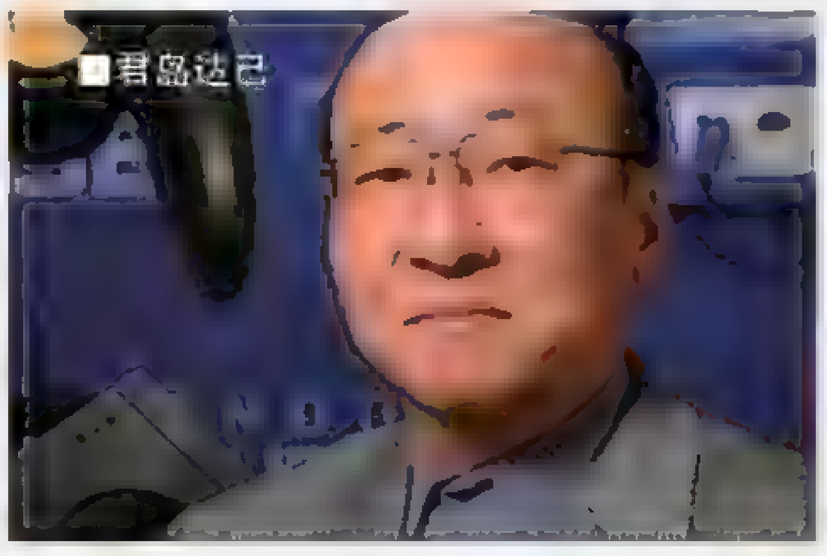
君岛达己出身于三和银行，在 2000 年加入任天堂日本公司，曾接替荒川实担任任天堂美国公司首席执行官，现在是任天堂企业分析和管理部与事务部的总经理，常务董事。

这三个人在岩田聪在世时就各自统领相关部门，都是岩田聪手下值得依仗的人才。宫本茂是当世首屈一指的游戏大师，身为游戏制作人的实力毋庸置疑。但他常年带领软件团队负责具体项目，并没有多少掌控企业全局的经验。有传言说当年山内溥本想将任天堂交给宫本茂，但后者无心权柄，只想负责具体内容开发，所以山内才选择了岩田聪。而竹内玄洋的情况与宫本茂类似，只是他负责的是硬件的具体研发。这两人都是业内顶尖的技术人才，在社内拥有足够的威望，但具体到企业管理和战略执行方面能力几何，却不免要打个问号。而君岛达己虽然有主持一方的经验，但加入任天堂较晚，在资历和威望方面与宫本茂和竹田玄洋相比仍有差距。

同时，还有一个问题是，岩田聪继任时的年龄是 42 岁，而山内溥则更早，22 岁就出掌任天堂，他们的

年龄保证了他们有充足的精力、热情和进取心来带领任天堂前行。而宫本茂、竹内玄洋和君岛达己三人的年龄都已经超过六十岁了，在这个近乎可以退休的年纪，他们的身体和精力能否支撑着他们挑起任天堂的重担，也是一个非常现实的因素。而除了他们三人之外，想要在任天堂社内再找出一个能够服众的重量级人物，就更是难上加难了。

岩田聪在世的时候，兼任任天堂取缔役社长与代表取缔役，其中后者可以简单理解为任天堂的董事长。目前任天堂官方宣布，宫本茂和竹田玄洋将共同担任任天堂代表取缔役。同时，竹内玄洋还担任了岩田聪治丧委员会的负责人，这似乎暗示了他出任社长的机会更大。



棘手难题

在岩田聪走后留下的诸多待解难题之中，人们最关心的，莫过于任天堂与DeNA合作的移动游戏计划，以及下一代主机NX了。今年夏天Game Freak与任天堂合资的子公司The Pokemon Company将先一步把F2P消除类游戏《口袋抓取方块》搬上手机，但这款作品实际上只是3DS同名游戏的移植。任天堂与DeNA合作开发的5款全新手游目前尚未公布任何相关信息，而岩田聪的溘然长逝，让这个合作项目看起来更充满了变数。

目前，任天堂与DeNA的合作包括三方面内容：1.DeNA以10%的股份换取任天堂1.24%的股份；2.双方合力开发包括新主机、PC、智能手机、平板电脑、3DS、Wii U在内共同开发运营的一体化会员服务；3.DeNA将利用任天堂人物的IP制作原创智能机游戏。

也就是说，任天堂本身并没有真正开发移动游戏，而只是付出了IP授权，开发方面由DeNA负责。如果真的下定决心进军移动游戏产业的话，这对于本身拥有雄厚开发实力的任天堂来说，似乎显得有些小气了。这或许可以理解为岩田聪治下的任天堂身为传统电视游戏巨头的一种矜持。事实上，岩田聪本人曾是任天堂社内最坚决的反对进军移动游戏的人，他一直认为手机游戏剥夺了传统游戏真正的乐趣。据外界猜测，作为一家上市公司，任天堂与DeNA的合作，更多是迫于来自股东的压力。

来自香港的Oasis Management的创始人兼首席投资官Seth Fischer就曾致信岩田聪表示希望任天堂开发手游，并提出了“我们相信任天堂能够基于内购盈利模式，通过适当的开发团队创作出非常赚钱的游戏，试想一下：花99美分，只是为了让马里奥跳得高一点”的观点。

听起来很美，然而——跳得高一点的马里奥，还是马里奥吗?

在公布了与DeNA的合作计划之后，岩田聪曾在接受《时代》杂志的专访中表示：“我理解大家的担心，不同于主机和掌机游戏的一次性购买模式，移动平台游戏的主流收费方式更倾向于免费开始，之后通过道具或服务收费达到盈利，当然这也是我们正在考虑的重要问题。但另一方面，手游的商业结构正处于不断的变化之中，我们和DeNA关于什么是最合适的手游收费方式展开了大量讨论，我们或许可以开创一种任天堂式的收费模式，无论这种模式具体如何存在，有一点是不会改变的，那就是玩家比赚钱更重要。”

即便选择了移动游戏，但任天堂依然希望可以开创一种“任天堂式的收费模式”，岩田聪甚至为了与市场上流行的“F2P”模式有所区别而另用了一个词“F2S”（Free to Start）。他表示，任天堂要把游戏提供给所有人，通过庞大玩家数量带来的小额消费累积来获得不菲的收入。从岩田聪的描述来看，虽然他声称是以“任天堂的方式”解决手游的付费问题，但单纯看上去似乎与市场上主流的F2P模式并没有太大区别。只希望向来以玩家为核心的任天堂，在运营上能够良心一些，保证让玩家获得充足的乐趣吧。

随着移动游戏市场的强势崛起，传统游戏软件商如世嘉、SquareEnix、Capcom和Konami都先后以复刻旧作和运营新作的方式打入移动游戏市场。与他们相比，任天堂进入的时机和方式都有些特异。然而，这些全部、全部源于岩田聪带领下的任天堂的决策模式。当这个最坚定的移动游戏抵制者离世之后，这些决策会否产生变化，成为了许多人心中的疑问。

而关于神秘的下一代主机NX，至今任天堂官方几乎没有公布任何消息，但关于这款主机的传言却一直不断。有人说NX将使用安卓系统，但很快被任天堂官方否认；还有人说NX的硬件基本沿袭了Wii U的配置，将是一款廉价主机；还有人爆料说NX将打通主机与掌机的隔阂……总之这一切依然处于重重迷雾之中，玩家们惟一能够冀盼的，也就是希望岩田聪的离世，不会影响这台主机的开发进程，但愿它如期面市吧。

除此之外，任天堂还有关注健康睡眠的“生活质量服务”，越卖越好的AR玩具amiibo，以及与环球影城主题公园的深度合作等项目，这些项目一来不算核心业务，二来多属于长线经营，受到岩田聪离去的影响可能不会太大。

而相比起一片内忧外患的任天堂，索尼和微软的日子无疑要好过许多。作为一名游戏人的岩田聪诚然值得尊重，但在商言商，无论是SCE掌门人吉田修平，还是Xbox的部门老大Phil Spencer，想必都不会错过这个机会，他们甚至不用做什么，就可以进一步巩固自己在全球市场上的领先地位。

对于中国玩家来说，或许还有一个更加值得关注的问题：随着PS4和Xbox One先后在中国发售，任天堂何时入华？早先任天堂方面曾经传出过将针对发展中国家推出特供主机的消息，然而这个消息迟迟没有下文，到了现在几乎再没人提起。而随着岩田聪的离去，下一任社长的不确定，可以想见接下来一段时间内的任天堂，必然面临着焦头烂额的局面，这一切都使得任天堂入华的问题看起来变得更加遥遥无期。

天堂守望

岩田聪的离世，无论是对任天堂，对整个游戏产业，还是对全世界所有玩家来说，都是一个无可估量的损失。

在资本大量流入游戏市场，商业游戏越发“产品化”的今天，像这样一个执掌着强大的资源，却依然不忘赤子之心，一生鞠躬尽瘁的游戏人，实在是太过难得。

电子游戏行业从诞生到今日，不过五十余年，却已经深刻地改变了人们的生活。那些先行者们以自己的血肉和灵魂，共铸了一道丰碑，而岩田聪的名字，正是这座碑文中最铿锵有力的音符。

他做的是和史蒂夫·乔布斯一样的事情：以一己之力改变了上亿人的生活方式。

他是世界上最棒的玩家，也是游戏乐趣最忠实的守护者。可人们原本还期盼他可以做得更多……

一个传奇就此戛然落幕，愿他在天堂里依然能遥遥守望人间。

每当电视屏幕打开，主机的电源灯点亮，那璀璨的万家灯火中，那不尽的欢声笑语里，点点滴滴，都是与你有关的故事。

岩田聪 最后的生命轨迹

文 三日月&梦叶 美编 anubis

Wii U 销量不如人意 岩田聪陷辞职风波

岩田聪在2013年曾承诺在本财年将会推动任天堂扭亏为盈，然而事与愿违。在2014年1月17日的股东大会上他向股东致歉，同时表示尽管未能实现此前承诺，但他不会引咎辞职，而且他正在考虑启用一个新的商业模式。同时岩田聪也表示："短期内管理层不会有大幅变动。"在后面的讲话中，岩田聪谈到手机游戏市场的迅速崛起，然而他也重申不能只是简单的把"《马里奥》系列"移植到智能手机上。

出现健康问题 缺席2014年E3展会

Wii U的失利让任天堂的财政状况变得不容乐观，岩田聪自然也受到牵连。也不知道是否因此，岩田聪的身体健康从那时起就开始被传出现问题。在2014年的E3展会上，一直以亲近玩家形象示人的岩田聪出乎意料地缺席了那次E3展会。任天堂的代表声称，岩田聪是因为健康问题不得不放弃参加E3大展，他的医生也建议他不要在近期出国旅行。

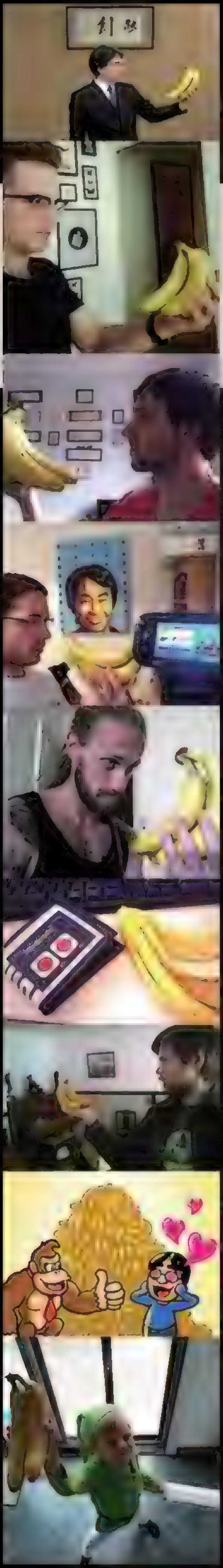
根据当时任天堂的说法，岩田聪的健康问题并不严重。然而过了仅仅不到一个月，任天堂官网发布通告，表示岩田聪社长被查出患有胆管肿瘤，并已于上周成功进行了切除手术，因此将缺席今年6月27日的股东大会。值得一提的是，网上玩家在此期间还发起了"bananas for iwata"的方式为岩田聪送上祝福并希望其早日康复。

术后首次公开亮相 面容消瘦

在2014年8月29日，手术后两个月，时隔四个月后岩田聪首度在公开场合亮相。在直面会上，岩田聪公布了新掌机3DS LL。然而和此前人们印象深刻的富态面容判若两人，术后的岩田聪明显消瘦了不少。玩家们也纷纷发表推特对其表示慰问。为此岩田聪也通过任天堂官方推特向粉丝致谢，并强调自己"并无大碍"，已经回复工作。

重归直面会 无奈已成绝唱

2015年1月15日，岩田聪再次亮相任天堂网络直面会。他本人也为"《节奏天国》系列"的最新作出演了恶搞的开场影像，过去那个"直面粉丝的亲民社长"仿佛又回归了。然而这次直面会，也是岩田聪最后一次在直面会露面。



再次缺席 E3 网上致歉玩家

2015 年 6 月 13 日 任天堂发表声明表示岩田聪将再次缺席今年的 E3 大展，然而其中并未提及健康原因，主要原因在于本届展会并不会公开新硬件等重要内容，而他本人也在为之后的股东大会做准备。缺乏聪哥和重磅消息的任天堂 E3 网络直面会开播后效果可想而知。6 月 17 日网络直面会开播后迎来了的是铺天盖地的批评和指责。为应对这一状况，岩田聪本人也立即在网上向广大玩家道歉。

突然离世 享年 55 岁

2015 年 7 月 13 日，网上突然传出了岩田聪去世的消息。由于事发突然而且毫无征兆，很多获悉消息的玩家都觉得这只是另一条谣言而已。直到任天堂官网发布岩田聪因胆管癌逝世的讣告之后，玩家才意识到这并不是什么谣言。那位广受玩家欢迎的岩田聪，曾经带给玩家无限欢乐的聪哥永远地离开了这个世界，离开了他所喜爱的事业。

大事件时间轴

2014 年 1 月 17 日
岩田聪在股东大会上将会通过移动端进一步拓展旗下业务，并表示不会辞职。

2014 年 5 月 14 日
岩田聪向投资者证实任天堂下一代主机正在开发中。

2014 年 6 月 6 日
外媒透露岩田聪社长因为身体原因将缺席 2014 年 E3 展会。

2014 年 6 月 10 日
任天堂网络直面会开场特别影像 岩田聪 VS 雷吉

2014 年 6 月 24 日
任天堂官网发布通告，表示岩田聪社长被查出患有胆管肿瘤，并已于上周成功进行了切除手术，因此将缺席今年 6 月 27 日的股东大会。

2014 年 8 月 29 日
任天堂 3DS 直面开播，术后的岩田聪社长首次公开亮相，面容明显消瘦。

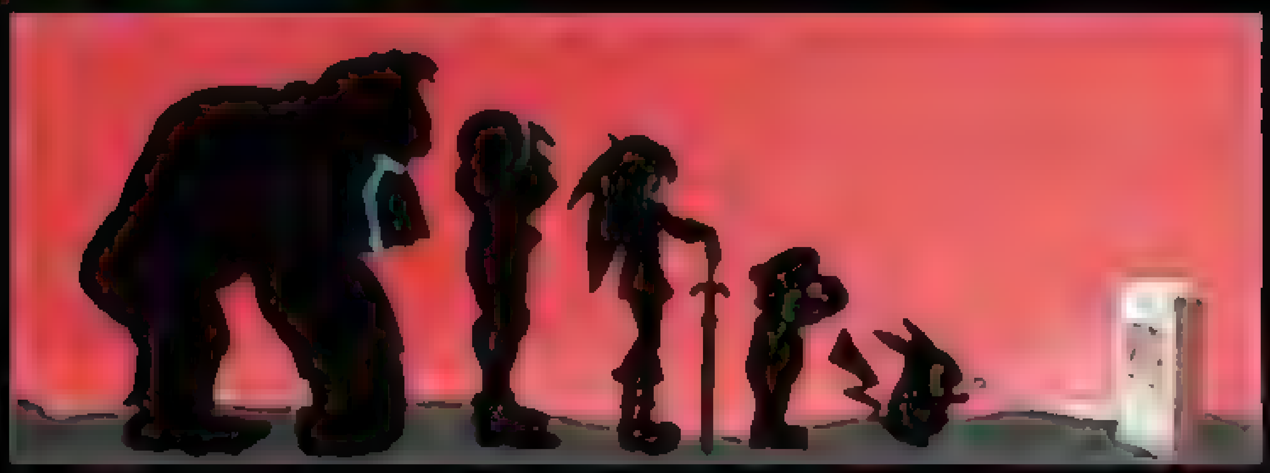
2014 年 10 月 30 日
任天堂召开面向业界分析师的本社经营方针说明会，岩田聪到场并发表演说，但从现场照片来看本人的面色更显憔悴。

2015 年 1 月 15 日
岩田聪亮相任天堂网络直面会，他本人也为“《节奏天国》系列”的最新作出演了恶搞的开场影像。

2015 年 6 月 13 日
任天堂发表声明表示岩田聪将再次缺席今年的 E3 大展。然而在谈及原因时，任天堂并未提及到起健康问题。

2015 年 6 月 17 日
岩田聪就 E3 网络直面会的表现向玩家致歉。

2015 年 7 月 13 日
任天堂官网发布岩田聪因胆管癌逝世讣告。



文 光明的信仰
编 稀饭 美编 小瑟

国行PlayStation新走向

——中国国际动漫游戏博览会 织田博之访问实录

7月10日-12日在上海举行的中国国际动漫游戏博览会（CCG）虽然从主题上来说并非是专门针对电子游戏的展会，其内容也是包罗万象，不过在家用机已经于国内登台入室的今天，出席这场和ChinaJoy背靠背的大型活动自然是目前已经在国内立足的两大第一方都不会错过的事情，这一次CCG，我们有幸得到了索尼中国的邀请，并采访了SCEJA副总裁织田博之先生，让我们来看看织田先生对于目前国行PlayStation在国内的表现有着什么样的看法，有对于其日后的发展，有着什么样的规划吧。

织田博之采访实录

特约记者 光明的信仰（下文以"光明"简称）：PS4国行已经进入市场4个月了，请问您对PS4国行目前的表现是否满意?

织田博之（下文以"织田"简称）：首先我要感谢中国玩家对于PS4的厚爱，自从PS4国行在3月20日发售到现在，虽然尚处于起步阶段，但不论是现在的销售表现，还是整体市场的前景，都超过了我们的预期，因此，我要再次感谢中国的广大玩家。

光明：今年E3大展上索尼公布了多款重头大作，请问这些作品当中哪些会有机会登陆国行主机?

织田：经常有媒体和玩家问到这个问题呢！E3展会上所介绍的将要推出的作品，例如《FF7 重制版》等等，目前这些作品还在制作之中，在中国市场的推广也在积极

地策划之中，一旦我们准备好了，便会尽快告诉中国的玩家们。

光明：请问在本届 CCG 上，索尼为玩家们带来了哪些独家内容？

织田：玩家们可以在本届 CCG 上面看到几款将要发售的国行游戏，包括《海贼无双 3》《弑神者 2 狂怒解放》，都是一些没有正式公布发售日的游戏，希望大家可以在索尼的展台上试玩一下。

光明：这几款游戏是有计划引入中国市场的对吗？

织田：这个现在我们还在积极地努力。

光明：继欧美的第三方厂商之后，日本本土的第三方厂商也在逐步推出针对 PS4 平台的作品，其中有不少游戏作品系列在国内都有着非常忠实的玩家群体，索尼中国是否已经有打算把这些作品进行汉化并引进到中国市场？

织田：首先我们知道，亚洲市场内，尤其是中国市场对 PS4 的期待很高，这个问题得到了索尼的高度重视，《FF7 重制版》就是个很好的例子，与此同时，日本本土第三方游戏厂商不乏优秀的作品，所以我们也会积极地将更多优秀的作品带给广大中国玩家。

光明：随着很多优秀的国产游戏选择在家用机平台发售，例如像《仙剑奇侠传》等，索尼是否会对中国国产游戏的第三方厂商会提供更多的帮助和指导？

织田：索尼中国一向对中国第三方游戏厂商保持着积极友好的态度，我们也有计划和中国游戏厂商开展多方面的战略合作，各位中国玩家可以对此抱以期待！

光明：索尼有没有计划将一些中国国产的优秀游戏推出海外，登陆其他地区的 PlayStation 平台呢？

织田：哈哈，这就是为什么索尼要开发中国市场的原因了，这也是索尼中国最重要的目标之一，中国有很多素质极高的、具备国际化水准的游戏厂商，我们期盼那些优秀的、有实力的游戏厂商和我们合作，把更多优秀的游戏带进 PlayStation 平台上，而且我们还希望不仅是中国国产游戏，我们更希望和世界各地玩家一起分享更多的、来自中国的优秀游戏作品！

光明：墨菲斯计划这个产品目前有进入国内市场的计划吗？

织田：尽管还没有确定，因为“墨菲斯计划”属于一种游戏的平台，如果要使其国行化，需要中国有关部门的认同和批准，我们首先要努力取得这些方面的批准，才能够让这个新的平台进入中国市场，但请大家相信，我们一直在努力！

光明：今年 E3 上 PlayStation NOW 这个服务得到了进一步的宣传，请问目前是否有打算将其服务范围扩展到中国市场之中？

织田：嗯，这个目前还尚未有计划，如果有新的消息我们会让中国的玩家知道。

光明：很多中国玩家最关心的一个问题，是目前在引进游戏的审批上，索尼遇到最大的问题是什么，是否有应对措施来加快游戏的上市进度？

织田：一方面是，我们和中国政府的审批机构尚处于磨合阶段，因为我们对中国的内部政策还不够熟悉；另一方面是中国的审批机构对引进游戏的审批把控力度很大，所以我们希望双方可以加大沟通力度，使得引进游戏可以在最短的时间内通过审批。

光明：有很多国外游戏厂商的游戏在制作的同时，索尼就开始着手展开日本本地化的工作了，从而做到本土和国外同步上市，那么有没有可能将这个模式在中国市场展开，使得让中国玩家也能享受到同步上市带来的快乐？

织田：首先谢谢您的建议！刚刚推出的《最终幻想Ⅻ》PS4 版，在国行主机的发售日是 6 月 18 日，而在其他亚洲地区的发售日是 5 月 12 日，那么也就是说，在我们的努力之下，国行版本游戏的发售日其他地区版本的发售日时差已经缩短到了 1 个月左右；而我们还会继续努力，在加大与政府审批机构的沟通力度和多方面努力之下，能够真正地做到国行与世界同步上市！

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

饮鸩止渴

在今年E3之后，人们猜测任天堂之前对于旗下产品的某些举措似乎都被印证了，而我们大致也可以看到其今后一段时间的走向。这里说的旗下产品，自然就是发售后不久全球销量便突破了100万套的原创IP《油彩军团》(Splatoon)。事实证明这款游戏已经较为成功地带动了主机的销售，很可能还会成为又一款实现长尾效应的游戏。不过我们也看到，这款原创新作的开发可以追溯到Wii U首发游戏的时间点，开发团队中不少成员在完成首发任务之后便一直为它绞尽脑汁。直到2014年，《油彩军团》才正式定型并进入完善阶段。在游戏发售后，绝大部分的评论都认为其游戏内容过少是一个扣分项，然而最近通过黑客的解包分析发现，这些评论都只说对了一半。本作从发售到预计的大型更新之间的那两个月的"持续更新"，其实只不过是"持续解锁"。这款游戏并不是内容过少，而是内容都做好了，却不给你玩。往好的说，就是让玩家逐步熟悉武器地图等内容，往坏的讲，就是填补Wii U新作的空窗期。

任天堂今年的E3发布会有失水准，这是有目共睹的，但它折射出来的是任天堂面对困境的解决方案，而其手法让人不禁皱起眉头。实际上，除了故意让《油彩军团》的解锁更新来打持久战之外，更早发售的两款大作《任天堂全明星大乱斗》和《马里奥赛车8》的战线也都拖得非常长，其中前者在发售前就公开了的锦标赛模式甚至还要继续等到8月才会更新，而后者则是同样地在游戏内容上出现了分量不足的问题，各种打包付费DLC陆陆续续地出现，以至于在E3期间宫本茂都被问到《星际火狐 零》会不会被拆开来卖。可见对于几乎没有第三方支援的这个平台，任天堂的开发规模和产出能力已然有足够的理由令人感到担忧，因为他们已经不得不用拆分游戏内容的手段来延缓游戏的退热速度。而对于《油彩军团》这款新的百万级作品来说，这样做的结果就是削弱了首发的气势。

另一个饮鸩止渴之处，当然就是amiibo了。按照现在的架势，估计往后任天堂的游戏不贴一个amiibo标签都不合格。而令人哭笑不得的是，不管追加生产多少，热门的amiibo总会被瞬间一扫而光。就连卡片式的《动物之森》amiibo，也都出现了供不应求的问题。看到这样的销售能力，这条产品线不可能不继续做大。然而在高清世代本来就产出不多的任天堂，却开始将研发资源投入到玩具专用的游戏上。单纯为了完整体验游戏的玩家，却必须付出比购买纯粹数字DLC更多的代价，甚至根本就抢不到。久而久之，amiibo还能获得多少支持，而原本的核心游戏又会有多少空间?

[文：初心者]

> 可见对于几乎没有第三方支援的这个平台，任天堂的开发规模和产出能力已然有足够的理由令人感到担忧，因为他们已经不得不用拆分游戏内容的手段来延缓游戏的退热速度。

适度怀旧

今年的E3大展上，SCE成功凭借"莎木""大鹫""FF7"三张情怀王牌打出一套漂亮的"组合拳"赢得了满堂彩，时间往前一点有五十岚孝司的2D《恶魔城》精神续作《血罪》众筹大获成功，往后又有香草社的《奥丁领域》HD化公开，而再过一段时间，《洛克人》的精神续作《神威9号》也要发售了，还没算《鬼泣4》等众多HD化或者宣布复活的作品，让不少玩家都认为2015年的主题就是"情怀"。

其实放眼游戏业界近10年，每年都能抓到一大把作品打着"怀旧"的旗号移植重制，或者隔了好几年重新复活的。但是那些年都没有人觉得是"情怀年"，为什么今年就这么"情怀"了呢?我想，除了因为情怀大作集中爆发之外，另一个原因是这些作品，正好到了该卖情怀的时候了。何为该卖情怀的时候?一方面是这些系列已经淡出我们视线很久，而另一方面是身为玩家的我们，在期待中经历了一定岁月，有了一定程度的人生或者游戏阅历，并且对现在的游戏或多或少产生了"审美疲劳"，这就是卖情怀的绝佳时候。而今年一起公布的作品，正好都符合这些要素。"《洛克人X》系列"近10年没新作，2D《恶魔城》遥遥无期，更别说SCE在E3上打出的三张"古坟"级王牌。这些作品适时推出，正好满足了无数粉丝的愿望。

如果单从玩家的反应来看，卖情怀并不是一件坏事。反过来说，违背粉丝的期待才是作死的行为。"《恶魔城》系列"就可以说是一个很好的例子，Konami希望为系列拓展新的用户，但是手段却过分激进——他们希望用"《暗影之王》系列"强行让这个系列转型，结果事与愿违，既没吸引到新的玩家，老玩家也不肯买账。今年五十岚孝司的众筹大获成功，就是玩家对Konami的响亮耳光——其实如果Konami肯灵活一点处理，推出《暗影之王》的同时也不忘照顾2D《恶魔城》粉丝，或许也不至于落得现在的地步。

不过如果只顾着卖情怀而忽视新作的话，品牌价值只会不停地被消耗，比如"《FF》系列"早期的作品就被SE不断复刻再复刻，即使现在再复刻一次，玩家也只会习以为常，谈不上情怀了。所以，怀旧既能为品牌注入新的活力，同时也能消耗品牌的价值——其区别仅仅在于厂商怎么把握这个度。

[文：宇宙人]

> 如果单从玩家的反应来看，卖情怀并不是一件坏事。反过来说，违背粉丝的期待才是作死的行为。

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭！

战国BASARA 4 皇

史上最重量级日本战国活剧！

以日本战国时代为游戏舞台，加入大量夸张和娱乐要素，再配合无双式玩法的动作游戏“《战国BASARA》系列”，其最新作《战国BASARA 4 皇》已于7月23日推出，本次作品是《战国BASARA 4》的强化版，但实际上追加要素之多，绝不能用强化版来形容。那么本作到底有何魅力呢，让我们一起来看看吧！

史上最多武将

本作可以说是“《战国BASARA》系列”之中登场武将最多的一作，合共40位武将，剧本数量也有89个之多，其中前作的敌人足利义辉和京极玛莉亚亦可以在本作中使用，内容非常丰富，绝对耐玩。

新武将 千利休

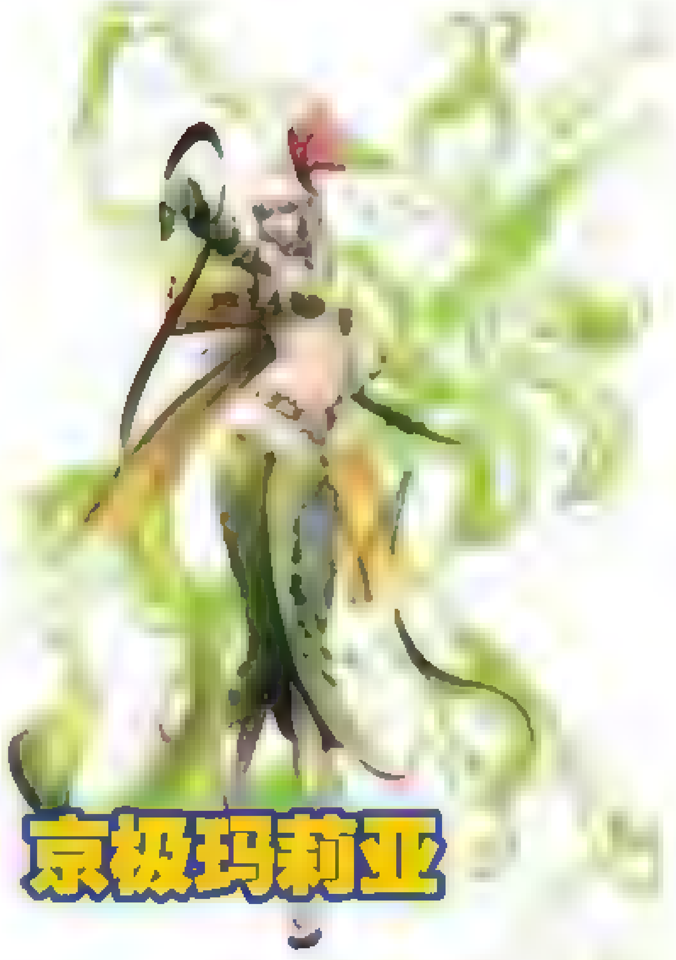
本次《战国BASARA 4 皇》新追加的武将，是一名拥有双重人格的超能力者，因此他的技亦主要是发挥他的超能力为主，除了能把敌人升起和吸成一团外，还可以使出地动山摇的岩石攻击。另外，千利休在不同的人格支配身体时，所使出的攻击招式也会不同，较和善的人格以间接攻击的招数为主，而具攻击性的人格则以直接打倒敌人的招数为主。

另外两位可操作武将

前作以敌人身分登场不能使用的武将足利义辉和京极玛莉亚，在本作中将会以压倒性的力量成为玩家的可使用角色。足利义辉的最大特徵是能够呼唤出赌博轮盘的特殊战斗方式，从轮盘上抽到不同的颜色，能够令自身能力获得不同的强化，而且各攻击技的有效范围大，是非常强力的角色。

京极玛莉亚则是妖艳的角色之最，使用手上的丝带作出各种侮辱对手的攻击，除了会有束缚、狗拉雪橇外，亦有很多极具色气的招式，是位前所未有的特别武将

足利义辉


京极玛莉亚

新系统 合战轮盘

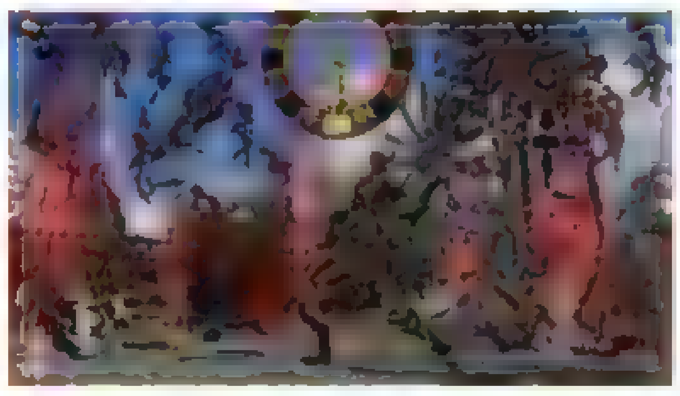
本次新增的系统之一，就是“合战轮盘”。在战场上不时会出现的轮盘阵或轮盘兵，把他们击破时在画面上方出现轮盘，因应抽到的内容出现不同的效果。幸运的话出现大量的天货金币，不幸时就会出现爆弹兵，如果抽中轮盘金色部位的话，更有可能取得多达1000枚的金币！

■把轮盘兵击倒后在画面上方出现轮盘

■抽到不幸时就会变化为爆弹兵

《战国BASARA 4皇》
游戏资料

发售日期：7月23日
对应机种：PS3/ PS4



超越极限的难度“天”

本作的武器和武将等级均能突破原有的上限，所以难度也会随之追加，比过去“婆沙罗”更高的超高难度“天”将会在本作中登场。在这个难度中，敌人有着更强的侵略性和攻击频率，首领级的武将更会使用BASARA技。而且回复道具出现率会被调低的同时；敌人能力也会加以强化，就算是杂兵也不容易应付。

天货金币系统

之前提及的天货金币，可以在景品交换所交换不同的物品，其中还包括了角色的衣装、装饰品和技能，合计的景品数目多达167种类，要先选择各武将的新技能；还是以外表优先，换取新衣装或装饰品？由玩家自由决定。

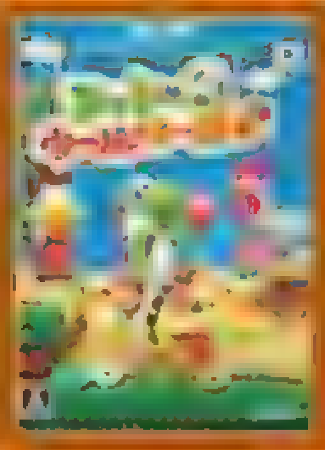
© CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

COS角色 爱丽丝·华生
出自《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》
Coser 八重樱

毛线耀西
Yoshi's Woolly World

Wii U



热血推荐 24

【游戏简介】以毛线为主题，游戏整体洋溢着浓浓的温馨氛围。游戏共有6个章节总计54个关卡，每个章节均有不同主题，小关卡的设计各有特色，并且每一关都有多达30个收集要素等待玩家取得。任天堂再次展示了他们在平台动作游戏上的深厚功底。不过，游戏的核心卖点果然还是可爱的耀西呀！

刚进入游戏就被出色的背景音乐和可爱的画面所吸引，很快就沉浸其中。于是在首次进入游戏并达成第一章的全收集后，竟然听到了同事下楼吃饭的号令，一看时间已经过去整整一个下午。必须要说游戏的收集要素实在太多太碎，任天堂没有在游戏中加入通关时间果然也是极为明智的选择。

本作继承了飞行模式，处处都更加照顾新手玩家。首次加入的双人游戏让难度适度下调而趣味大增。每关都有更多的收集要素，但收集的过程却较为单调，有些过犹不及。无论是毛线布料的风格还是音乐声效的运用都不失水准，曾经对3DS上的《新耀西岛》感到失望的玩家，相信会因为本作而感到满意。

比起毛线版的卡比，游戏的风格更为可爱，耀西的叫声更是萌度十足。**本作耀西的攻击方式并没有太大变化，吃掉敌人或与大部分amiibo联动后的变身效果也仅仅只是换了套皮肤，优秀的关卡设计依旧是游戏的最大亮点。**不少收集要素也比较考验玩家的操作，当然多人同乐依然是此类作品最佳的游戏方式。

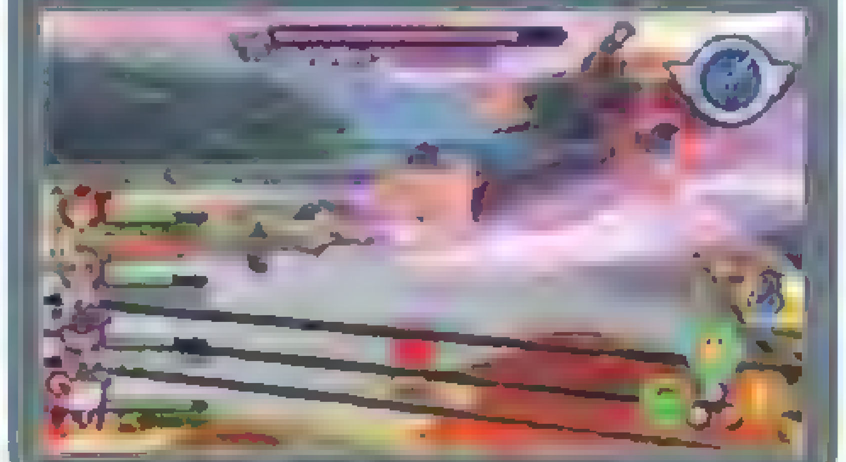
妖怪手表破坏者 赤猫团·白犬队
妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団 白犬隊

3DS

22

Level-5 动作角色扮演
2015年7月11日 日版

【游戏简介】本作源自《妖怪手表2》正篇之中的一个小游戏。玩家亲自操作各种人气妖怪战斗。为增强地缚猫的小队实力，需要共同消灭镇上的各种妖怪完成任务。游戏中登场的妖怪总数超过了380只。除了系列以往出现过的妖怪角色，还新增了大首领BOSS数目达25只以上。



游戏基本沿用了旧作的素材，所以即便依然精致，却少了新鲜感。好在数量众多的妖怪保证了丰富的收集要素。**玩法还是原版小游戏的自动锁定和等待技能冷却的半即时制战斗节奏，而不是强调动作的共斗。**同时也融入了一贯的小游戏元素，比如收服妖怪时的QTE，但前期的系统教程部分却依旧冗长。

依然是面向低龄玩家的作品，画面保持了一贯卡通渲染的可爱风格。战斗虽然为半即时，但实际玩起来依然是十分轻松的，怪物的培养和收集依然是游戏的重点，十分杀时间，同样也保证了游戏的耐玩度。美中不足的是，游戏在特效较多时会有一定的掉帧，可能影响游戏体验。

本作由热门游戏“《妖怪手表》系列”改编而成。虽然游戏形式发生了变化，但收集妖怪这一核心要素并没有发生变化，里面的一些经典角色也还是悉数保留。然而关卡比较单一，玩久了容易感到沉闷。而且由于角色较小，四人小队一旦陷入混战的话，战斗画面便混乱无比，总给人一种乱打一通的感觉。

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 家庭事务DLC
DLC

Batgirl: A Matter of Family

PS4/XOne

2015年7月14日
6.99美元
WB Games 动作冒险

推荐度 7.0/10

这个DLC是包含在《阿克汉姆骑士》季票当中的首个DLC，讲述了蝙蝠女和罗宾在“阿克汉姆疯人院”事件之前，为了拯救戈登局长，和小丑还有小丑女对抗的故事，有专门的原创地图和全新的游戏元素，但是流程短收集少还缺乏支线，总体来说购买价值偏低。

猛象突击
下载游戏

Tembo the Badass Elephant

PS4/XOne

2015年7月21日
14.99美元
SEGA 平台动作

推荐度 8.0/10

一款火爆硬派的平台动作游戏，玩家需要控制猛象Tembo从外星人手中拯救处于危机中的城市。游戏的操作简单，玩家只需要控制大象四处冲撞闯关，偶尔会用到水枪解谜。本作的关卡设计精妙，也有着不少收集要素，让玩家在爽快的同时也能体验平台动作游戏应有的难度。

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

文 / 八重樱

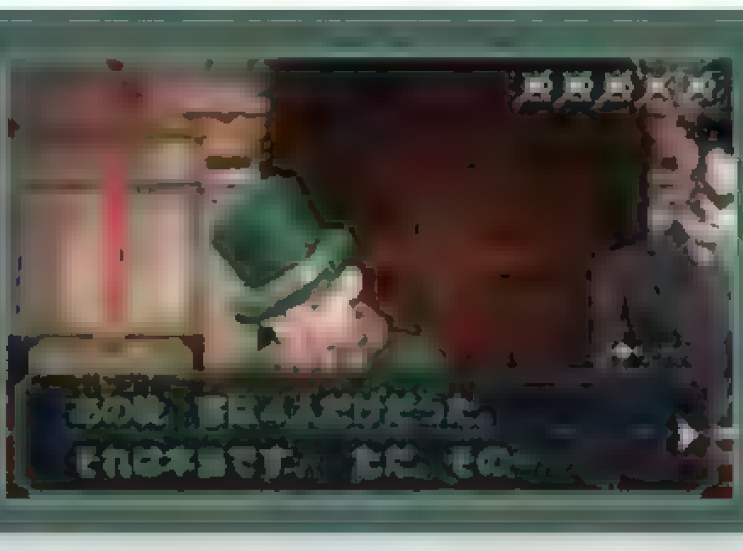
3DS

[游戏简介]“《逆转裁判》系列”的最新作，主角换成了成步堂龙一的祖先龙之介，以 19 世纪末的日本和大英帝国为舞台，讲述了龙之介从一名普通的大学生到深受陷害险些变成杀人犯，再到成为新人律师站在大英帝国法庭上的故事。游戏一共由 5 章组成，通关后玩家还可以购买 DLC 的剧情补完篇章。

- 大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险
- Capcom
- 文字冒险
- 2015年7月9日
- 日版

热血推荐

总分 24



8 **看到陪审团的成员组成之后，我突然开始怀疑 19 世纪末的英国法庭是不是有很多冤假错案?**

——八重樱表示自己已经被乱来的陪审员们搞得崩溃了。

7 **这第二章的剧情，简直就是在驴我?！**

——看到喜欢的角色一上来就领了便当，秋沙雨出离愤怒了。

9 **巧舟我们来谈谈人生吧。**

——乙太对本作挖坑不填的行为感到十分气愤

我是从《逆转裁判 3》发售之后才正式接触《逆转裁判》这个系列的，对于当时日语水平仅限于能读平假名的我来说，会喜欢上这款文字冒险游戏，汉化组的努力可说是功不可没。记得 2008 年去上海观看 PRESS START 游戏音乐会时，当《逆转裁判》的标志性旋律响起，全场观众的欢呼声令人热血沸腾，仿佛那一刻，站在法庭律师席上大声喊出“异议あり！”的人就是我自己。一次次被逼上绝境，又一次次地峰回路转，“逆转”二字始终贯穿于整个游戏剧情之中，律师与检察官之间的唇枪舌战堪比武林高手之间的殊死对决，只见刀光剑影金鼓连天，却不闻一丝血腥之气，然而就在方寸之间胜负已分，酣畅淋漓之余更有着回味无穷的魅力。

“《逆转裁判》系列”的精髓在于剧情，而写下如此犀利如锋般文字的，却是个有着儒雅外貌彬彬有礼的男子——巧舟。无论《逆转》每一作的系统作何改变，只有巧舟的故事，才是游戏的核心所在。但无论多么出色的编剧与导演，当面对一个已经发售了 5 部作品的系列时，也都会觉得力不从心无从下手，即便每一部都倾注了自己的心血。与其在这条死胡同里越走越深，不如另辟蹊径重开篇章，巧舟的做法无可厚非。

《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》便是另辟蹊径的结果。将主角的名字放入标题中的目的是为了强调龙之介与龙一之间存在血缘关系，而一个“大”字更是昭示着巧舟想要打造一个不输于前作魅力的新的庞大世界。时间回拨到了 19 世纪末，舞台也从刚刚步入现代文明社会的日本漂洋过海去往了拥有高度发达工业文明的大英帝国。在拥有完善司法体系的英国法庭上，年少的新人律师成步堂龙之介对上了经验老道的“死神”检察官巴洛克・班吉克斯，这种感觉，虽然是换了个外壳，但依旧是熟悉的味道。

除了宿命的对手与好基友这些固定的组合，在《大逆转裁判》中更可见名人的身影。比如柯南・道尔笔下的名侦探夏洛克・福尔摩斯，以及日本国宝级小说作家夏目漱石。历史上，夏目漱石曾经于 1899 年 10 月前往英国伦敦大学学院留学，而那段时间，也恰好是福尔摩斯活跃的时期。

其实，将夏目漱石与福尔摩斯两者搅在一起，巧舟并不是第一位。早在 1984 年，新本格派导师岛田庄司就曾经撰写过福尔摩斯与夏目漱石联手破案的推理小说《被诅咒的木乃伊》，巧舟想必也多少有借鉴这一创意，但为了避嫌，在本作中，夏目漱石成为了“杀人犯”，指认他的正是福尔摩斯，成步堂则要为他进行无罪辩护。夸张大胆的性格塑造也同样体现在了这两位名人身上，福尔摩斯虽然推理能力很强但却漏洞百出，夏目漱石则是个把四字成语挂嘴边的神经质，其他 NPC 也同样被夸张处理，极具喜剧效果。

因为主要的战场是大英帝国的法庭，本作也与时俱进地引入了陪审团元素。只不过这些从广大善良忠诚的百姓中挑选出来的陪审员们一个个却都是任性得可以，完全就是在靠一己私欲任意断罪，案件也往往因为他们不负责任的言论而陷入窘境，说是火上浇油也并不为过。但也正是因此，“逆转”的过程才更加有趣且富有成就感。

谈完了本作的优点，接下来就必须要进入残酷的批评环节（以下内容会涉及部分剧透，读者们可选择性阅读）本作的几个案件水平大约算得上是系列最低了，好几个案件尽管都有人死去或是受到重伤，但却并没有穷凶极恶的罪犯，往往只是无心之过，如此一来即便在法庭上以逆转取得“无罪”的胜利，也没有邪不压正的爽快感，只会觉得内心空荡荡的，好像吃了一盘无论是材料还是装饰都很精良的佳肴，入口却发现没有放盐。不过相比起“挖坑不填”，没有放盐还仅仅是个小问题。本作从第一话开始就在埋下各种伏笔，杀死华生的神秘女子究竟是谁、亚双义一真想要去做的事是什么、巴洛克・班吉克斯为何如此厌恶日本人、爱丽丝所写的《巴斯克维尔的猎犬》中有哪些禁忌的内容，以及最后一话刻在八音盒铁盘上的文字，等等等等，在玩游戏的过程中，随处可见巧舟挖的各种坑，按照以往惯例，这些伏笔都会在最后一话汇集在一起，将剧情推向高潮，但是本作中并没有，直到通关，伏笔还仅仅是伏笔，什么都没有点明，足以让玩家怒吼“我裤子都脱了你就给我看这个?！”从故事完成度来看，本作充其量只能算是个半成品。显然，Capcom 的意图是打算卖 DLC 和续作，而且游戏刚发售，就推出了 2000 日元的季票，让玩家可以购买 DLC，但一款售价高达 6000 多日元的游戏却是个半成品，这种行为已经是不折不扣的“欺诈”了。日本亚马逊上给本作 1 星评价的人数占总评价人数的 1/3，满满的愤怒从评论的字里行间喷涌而出，高估玩家承受能力的 Capcom 这次确实是有点玩脱。想要赚取剩余价值的做法无可厚非，但以损害玩家利益为前提却不可取。《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》在这一点上不能算是开了个好头，玩家对本作的不满情绪也将会延续到下一部续作身上，巧舟能否华丽“逆转”玩家的情绪也是个不容乐观的未知数。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 7月13日～7月19日

1 3DS →

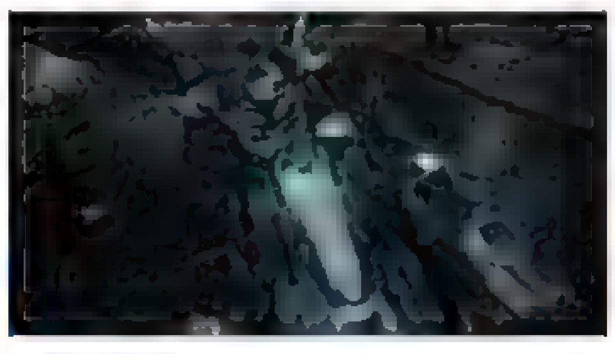
妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队

妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団 / 白犬队

本周 220,998 套　累计 914,536 套

●Level-5　●动作　●2015年7月11日

2 PS4 NEW



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

バットマン アーカム・ナイト

本周 48,802 套　累计 48,802 套

●WB Games　●动作冒险　●2015年7月16日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U NEW	毛线耀西 ヨッシー ウールワールド	Nintendo	平台动作	2015年7月16日	31,158 套	31,158 套
4	3DS ↓	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险	Capcom	文字冒险	2015年7月9日	23,917 套	159,607 套
5	Wii U →	油彩军团 Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	22,557 套	430,869 套
6	3DS ↓	火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国 ファイアーエムブレムif 白夜王国 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	2015年6月25日	18,499 套	363,752 套
7	3DS ↓	节奏天国 精选+ リズム天国 ザ・ベスト +	Nintendo	音乐	2015年6月11日	17,650 套	343,493 套
8	PSV ↓	太鼓之达人 V版 太鼓の达人 Vバージョン	BNEI	音乐	2015年7月9日	12,581 套	58,681 套
9	PSV ↓	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	9,878 套	253,306 套
10	PS4 NEW	哥斯拉VS ゴジラ-GODZILLA-VS	BNEI	动作	2015年7月16日	7,729 套	7,729 套

新世代国民游戏的衍生作品《妖怪手表破坏者》双版本持续热卖，发售第二周以 22 万套占据日本榜首位，冲击百万销量毫无悬念。新上榜的 3 款游戏销量相对平淡，而其中《阿克汉姆骑士》则是助推 PS4 主机重回榜首。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	24,266	+54%	386,585
N3DS LL	19,432	-8%	320,623
PSV	13,190	-3%	303,458
Wii U	11028	+2%	214,761
N3DS	5,437	-2%	106,414
PS3	2,947	-1%	75,536
3DS	1,376	+16%	29,018
3DS LL	726	-19%	25,143
PSV TV	618	+1%	11,518
XOne	242	+62%	5,307

美国 USA TOP 10

统计期间 6月14日～6月20日

1 XOne →

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

本周 95,803 套　累计 430,252 套

●Bethesda　●网络角色扮演　●2015年6月9日

2 PS4 →

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔

The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

本周 80,210 套　累计 361,635 套

●Bethesda　●网络角色扮演　●2015年6月9日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U →	油彩军团 Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月29日	67,063 套	401,139 套
4	X360 →	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	35,852 套	85,469 套
5	XOne ↑	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	26,440 套	67,873 套
6	PS4 ↓	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	25,635 套	68,740 套
7	PS3 →	乐高 侏罗纪世界 LEGO Jurassic World	WB Games	动作	2015年6月12日	25,597 套	60,986 套
8	PS4 →	巫师3 狂猎 The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	2015年5月19日	23,271 套	532,961 套
9	XOne NEW	劫薪日2 犯罪狂潮 Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	2015年6月16日	18,838 套	18,838 套
10	PS4 NEW	劫薪日2 犯罪狂潮 Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	2015年6月16日	18,646 套	18,646 套

美国榜前两名为首次登陆家用机的《上古卷轴在线》，发售两周销量合计已超过 79 万套。发售一个月的《油彩军团》持续热卖，累计超过 40 万套。家用机平台的《乐高 侏罗纪世界》四版本纷纷上榜，两周合计卖出 28 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	42,928	+3%	8,123,123
XOne	40,197	+2%	7,348,944
3DS	21,068	+8%	15,331,937
Wii U	19,589	+2%	4,195,909
X360	5,674	+3%	44,541,722
PS3	3,345	-7%	26,743,239
PSV	2,202	+3%	2,136,769
Wii	390	-10%	41,674,462

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注劲爆新游 把握流行趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 6月14日～6月20日

1 PS4 已发售2周

上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

本周 178,139 套　累计 806,599 套

●Bethesda　●网络角色扮演　●2015年6月9日

2 Wii U 已发售4周

油彩军团
Splatoon

本周 157,951 套　累计 1,000,672 套

●Nintendo　●动作射击　●2015年5月29日

3 XOne 已发售2周
上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited

●Bethesda　●网络角色扮演　●2015年6月9日

本周 147,845 套　累计 665,663 套

4 PS4 已发售5周
巫师3 狂猎
The Witcher 3: Wild Hunt

●WB Games　●角色扮演　●2015年5月19日

本周 99,406 套　累计 1,950,919 套

5 PS4 已发售2周
乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World

●WB Games　●动作　●2015年6月12日

本周 80,765 套　累计 182,688 套

6 X360 已发售2周
乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World

●WB Games　●动作　●2015年6月12日

本周 71,048 套　累计 154,316 套

7 3DS 已发售2周
节奏天国 精选+
Rhythm Heaven: The Best+

●Nintendo　●音乐　●2015年6月11日

本周 67,549 套　累计 225,645 套

8 PS3 已发售2周
乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World

●WB Games　●动作　●2015年6月12日

本周 66,928 套　累计 145,228 套

9 XOne 已发售2周
乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World

●WB Games　●动作　●2015年6月12日

本周 50,370 套　累计 117,868 套

10 PS4 已发售2周
劫薪日2 犯罪狂潮
Payday 2: Crimewave Edition

●505 Games　●主视角射击　●2015年6月12日

本周 47,401 套　累计 77,688 套

全球榜本期有两款百万级作品上榜，分别是 PS4 版的《巫师 3 狂猎》和 Wii U 独占的动作射击游戏《油彩军团》，前者发售 5 周已经接近 200 万套销量，而后者作为全新 IP，依靠有力的推广在一个月内便突破了百万销量。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	153,747	+7%	23,509,178
3DS	77,696	0%	53,086,489
XOne	74,752	+4%	12,960,146
Wii U	52,650	-4%	9,903,156
PSV	36,289	+3%	12,026,336
PS3	19,284	-1%	85,715,442
X360	10,996	+1%	84,843,013
Wii	837	-12%	100,988,416

首周销量对比

日本榜 第6位

火焰之纹章if 白夜王国/暗夜王国

3DS　●2015年6月25日　●黄金眼评分：27

260,675套 ↑7.45%

由于《觉醒》广受好评，"《火焰之纹章》系列"的价值被重新认识，然而其开发商 Intelligent Systems 却并没有停下改良和试验的脚步。续作《火焰之纹章 if》加入了城池建设元素，战斗上将双人组队支援系统提炼为"攻阵 / 防阵"系统，不仅更加直观易懂，而且适用于敌方，使得游戏的随机变数和玩家的策略进一步丰富。尽管游戏以双版本和三条分歧线路的形式贩售，但是从商业结果来看，本作初期的销量有所上升。而无论新老玩家，这样的尝试也都能让人各取所需，无疑有助于扩展玩家受众。

火焰之纹章 觉醒

3DS　●2013年11月28日　●黄金眼评分：28

242,600套

《火焰之纹章 觉醒》是系列在 3DS 上的首作，同时也是时隔多年重新回到玩家视野中的一作。在它身上集合了系列之中的各种特色，包括自由移动的大地图、遭遇战、结婚系统、转职和技能等等经典要素，同时也加入了新的双人组队支援系统。这些新旧结合的内容都让本作大受好评，对于 DLC 的尝试也成为了影响任天堂旗下作品运营策略的重要一环。销量方面，《觉醒》在全球卖出了 180 万套，成为了世界范围内广受关注的 SRPG 品牌。

软件销量排行榜

美国榜　统计期间 6月14日～6月20日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	312,220	-42%	36,590,412
XOne	304,234	-47%	34,146,601
X360	280,640	-15%	526,765,680
PS3	222,388	-15%	339,556,149
Wii U	170,128	-18%	22,626,949
3DS	144,725	-14%	58,450,063
Wii	100,326	-12%	455,581,173
NDS	75,967	-10%	350,439,797
PSV	37,448	-36%	9,957,539
PSP	17,691	-8%	98,196,501

全球榜　统计期间 6月14日～6月20日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	955,361	-34%	109,872,745
PS3	666,722	-9%	900,350,060
X360	537,633	-10%	930,756,596
XOne	515,698	-44%	60,680,244
3DS	436,894	-23%	193,041,019
Wii U	319,457	-16%	50,371,026
Wii	191,281	-10%	901,963,559
NDS	154,338	-9%	798,460,674
PSV	135,309	-28%	40,252,136
PSP	49,260	-9%	288,399,950

新闻资讯 NEWS & CONTENTS　排行榜

传说频道 Tales of Channel

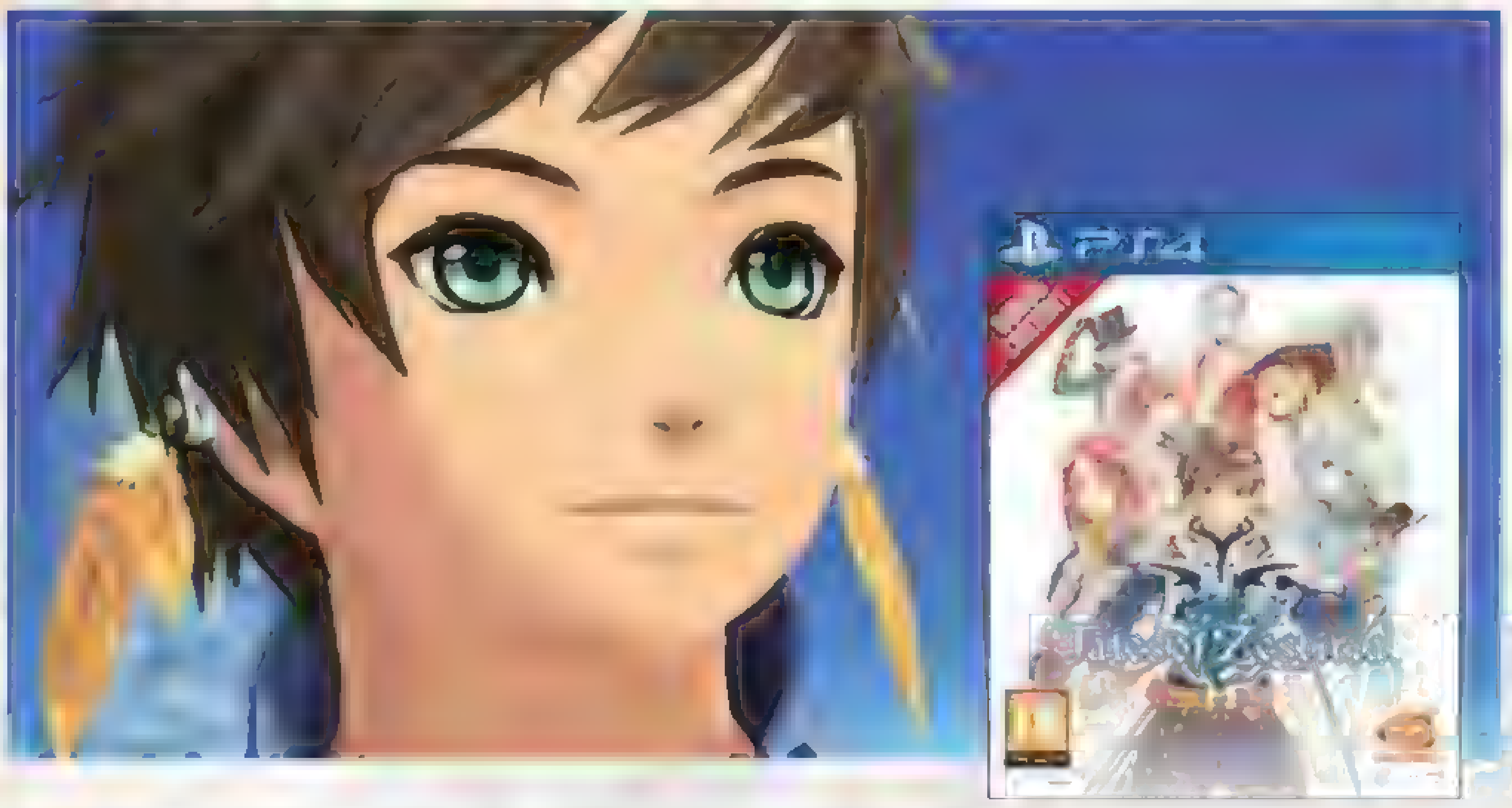
栏目主持：秋沙雨

时隔 12 年，国内的《传说》粉们将迎来久违的传说系列正统作官方中文版，同时在 10 月份，拥有 PS4 主机的玩家将迎来 PS4 平台的第一个《传说》，不得不说在系列 20 周年的 2015 年里《传说》的动静还是不小的。周边方面也大多是以《TOZ》或者 20 周年为主题来进行策划，《TOZ》设定集的发售日公布对于喜欢本作的玩家来说一个不小的惊喜，为 7 月末的《传说》书籍阵容再添一名要员。

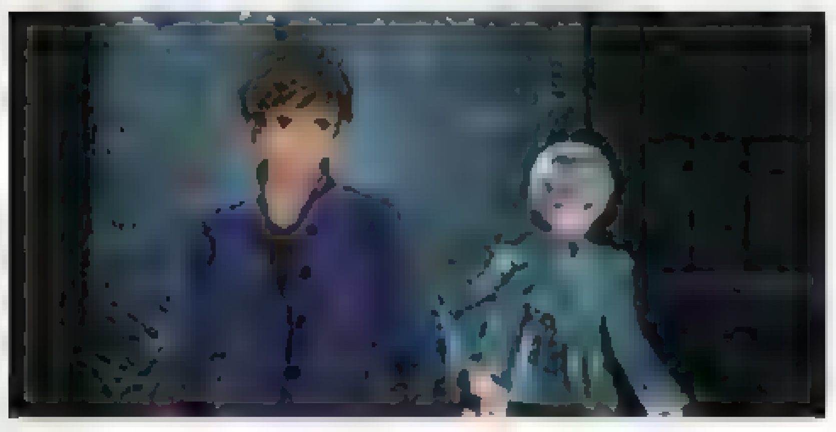
Tales Of 游戏情报

热情传说

首部登陆 PS4 平台的《传说》



BNEI 曾宣布《热情传说》（简称为《TOZ》）的日版与欧美版本将会在同一年发售，所以在今年 1 月《TOZ》发售之后，欧美玩家就一直在翘首等待《TOZ》的来临。在传说祭前后的一两个月里，不断有关于 PS4 版《TOZ》的消息从海外的购物网站或者实体店传出来。在 6 月 12 日，距离传说祭过去还不到一个星期，玩家们还没完全消化传说祭的两大新闻时，BNEI 欧洲官方推特毫无征兆地公开了欧版《TOZ》，确定发售日为 10 月 16 日，同时宣布《TOZ》的欧版除了有 PS3 版之外还将登陆 PS4 平台。



从 BNEI 公布的几张截图来看，除了对比度有所提升之外，角色建模上的锯齿也几乎消失至尽。可惜的是，虽然 BNEI 带着《TOZ》参加了 E3 和 Japan Expo 两个展会并且都有试玩，不过试玩的都是 PS3 版而并非 PS4 版，没法确定 PS4 版战斗时的详细情况，距离见到 PS4 版实机画面还有一段路要走。至于 PS4 版《TOZ》会不会发售日版的消息目前还不得而知，前不久在 Japan Expo 上 BNEI 也率先在欧美先公开了《数码宝贝物语 网络侦探》的 PS4 版而未提及日版的消息，从发售日在 10 月份这点来看，也有玩家推测说有可能会在 TGS 的《传说》活动上宣布日版 PS4 版的消息。

时隔 12 年的《传说》正统作中文版！

正当《传说》粉丝纠结着 PS4 版会不会有日版的时候，台湾 BNEI 在 6 月 15 日公布一个让国内《传说》粉们为之震撼的消息：《TOZ》PS4 版将推出中文版！

这是在《宿命传说 2》之后时隔 12 年才等到的第二部官方中文版《传说》，本作将采用繁体中文字幕与日语配音的形式，并将由台湾南梦宫代理发行。虽说欧版和美版的《TOZ》发售日已经公开，不过中文版目前还处于未确定的状态。

欧版与美版限定版特典公开

欧版限定版目前尚未公布售价，该限定版有 PS3 版与 PS4 版，该限定版内容包括：

- 史雷、米库里欧、艾莉夏、艾多娜小粘土 4 个（与日版 Lalabit 限定版相同）
- 湖之乙女圣堂挂布
- 诺尔敏图案的铁盒
- 特别篇动画《导师的黎明》的 DVD
- 美术设定集
- 特别精选原声音乐 CD
- 《天遗见闻录》的限定版外壳
- 艾莉夏、米库里欧、桑拉的历代秘奥义与艾莉夏日后谈下载码（日后谈下载码可用时间截止至 11 月 18 日）

美版限定版售价 129.99 美元，该限定版只对应 PS4 版，该限定版内容与欧版的差异在于：

- 动画《导师的黎明》为蓝光 DVD 而并非 DVD
- 附送史雷、米库里欧、艾莉夏的点阵图挂饰
- 铁盒图案变为《天遗见闻录》
- 没有湖之乙女圣堂挂布
- 特别精选原声音乐 CD 与美术设定集封面不同
- 限定版外壳变为游戏封面

狂怒传说

BNEI 在欧洲注册《TOB》商标

在传说祭上公开了《狂怒传说》的初报之后，海外玩家们也十分关心本作的欧版与美版问题，目前为止不管是欧洲方面还是美国方面，

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

BNEI都未发表正式的消息，不过在6月下旬BNEI在欧洲的一家网站上注册了《TOB》的商标，不出意料的话，本作的欧版与美版也会是板上钉钉的事。

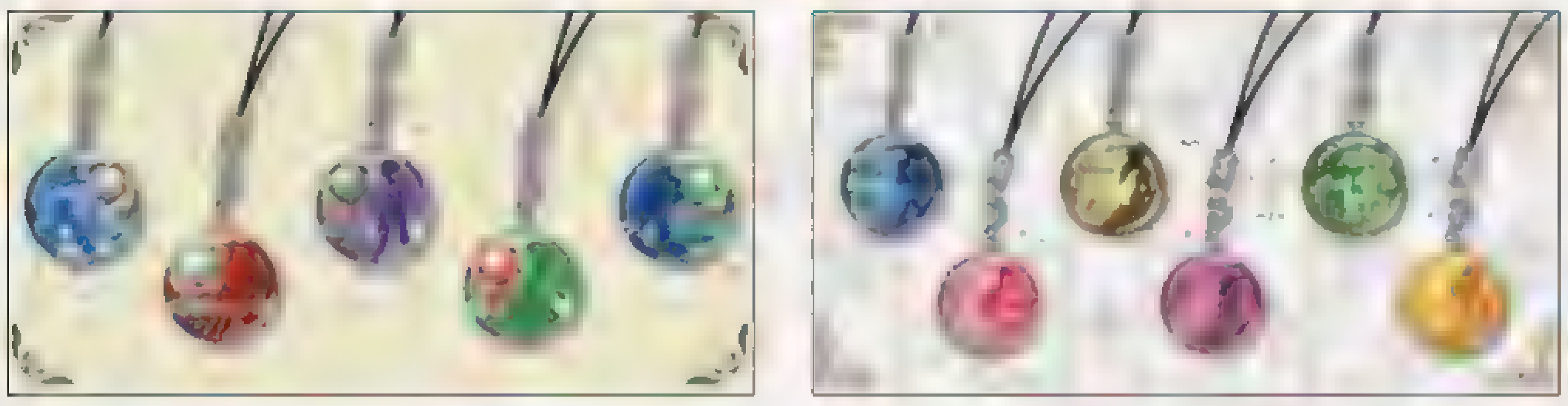
Tales Of 周边动向

热情传说 小说下卷于月底发售

▲下卷与上卷封面的对称感很不错。

距离《热情传说》小说上卷的发售已经过了两个多月之后，Fami通文库近期公开了《热情传说》小说下卷的消息。小说下卷将于7月30日发售，售价778日元。与上卷一样，封面和插图由ufotable绘制，同时这也是《热情传说》游戏主线相关的官方小说正式完结。目前小说封面已经公开，封面角色为罗泽与艾莉夏，与上卷的史雷与米库里欧的构图形成很不错的对称性，同时也令人很在意艾莉夏日后谈的内容会不会收录在小说之中。

《TOD》与《TOX》水晶石挂坠将于8月发售



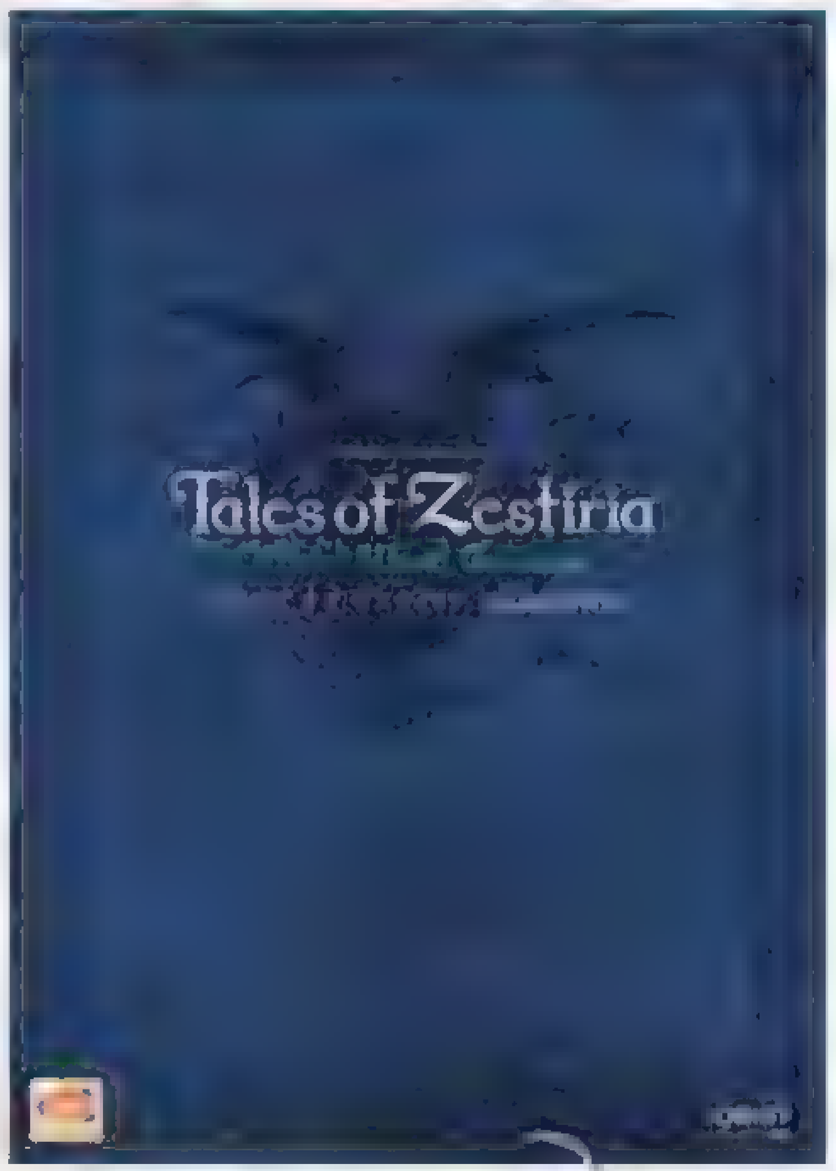
在去年，BNEI就宣布过与**コウブツヤ**合作“《传说》系列”将推出水晶石挂坠的消息，至今为止，已经有《幻想传说》、《无尽传说2》已经发售了水晶石挂坠。在近日，**コウブツヤ**又公开了两部作品的水晶石挂坠，分别是《无尽传说》与《宿命传说 重制版》，发售日8月8日，单个售价900日元（未含税）。《无尽传说》的挂坠为队伍全员，《宿命传说 重制版》的挂坠则是“守护者”的五位Master。

20年的感动《TOP》20周年原声音乐BOX于8月问世

“《传说》系列”的20周年怎么会没有系列初代作《幻想传说》的事呢？在6月下旬City Connection公布了《幻想传说20周年纪念原声音乐BOX》，将收录《TOP》三个机种（SFC、PS、GBA）全音源的原声音乐，同捆的册子里还将收录本作的作曲樱庭统与田村信二的访谈，共9张CD，售价10000日元（未含税），发售日为8月29日，在8月7日的20周年展上还将先行发售。

同时该BOX还推出了限定版，限定版售价13000日元，限定版特典为收录了本作主题曲《**夢は終わらない こぼれ落ちる**時の**泪**》的纯音乐版的手动式音乐盒，身为初代作的粉丝可千万别错过了。

《TOZ》设定集发售日确定



让《TOZ》粉丝们翘首盼望了半年之久的《热情传说 官方设定资料集》终于公布了发售日，本书将于7月30日发售，规格为B5大小，160页全彩，目前在日本的购物网站已经可以进行预订。

本书将收录《TOZ》的剧情回顾、角色解析、彻彻底底的世界观解说，插图部分还将公开未曾公开过的设定图等，访谈部分将收录主角史雷与米库里欧的声优木村良平和逢坂良太的对谈，当然也还有主要角色阵营的声优访谈。除此之外本书还将赠送ufotable绘制的新图海报，可谓是《TOZ》粉丝不可不买的藏书。

东京异境	Falcom	动作角色扮演
PSV	东京ザナドゥ	[illegible]
	2015年9月30日 本地1人	对应年龄 未定
	售价未定	

Falcom 的现代风新作《东京异境》发售日终于确定为 9 月 30 日，而关于本作的情报也不断陆续公开，除了 7 位参战角色的详细情报之外，还有系统等很多方面的内容都已经公开，本期前线狙击为大家总结整合一下近期公开的情报，让大家对本作的面貌有更完整的了解。

文 宇宙人 美编 NINA

郁岛空

年龄：15岁
攻击属性：风
CV：加隈亚衣

《杜宫学园》空手道部所属的一年级生，父亲有着古流空手道“郁岛流”师范的称号，而她从小时候开始便能发挥出天才般的武术才能。由于父亲教诲她“年轻人就应该离开自己修行的地方，到外面增广见闻。”所以她离开了自己的故乡玖州前往东京，租借了一所普通的公寓里开始了独居生活。虽然每天都积极参与空手道部的训练，但是她那完全不同一个次元的强大以及表里如一的纯真性格，反而让她跟关系很好的前辈部员发生不和。

東京ザナドゥ

武器 手甲型

郁岛空的武器呈手甲的形状装备在双手上，攻击距离短但胜在速度快，能以剧烈的连击来压制敌人。攻击的时候可以配合腿技构成连段也是其主要特征之一。

©2015 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
前线狙击
东京异境

四宫祐骑

武器 锤+灵子壳

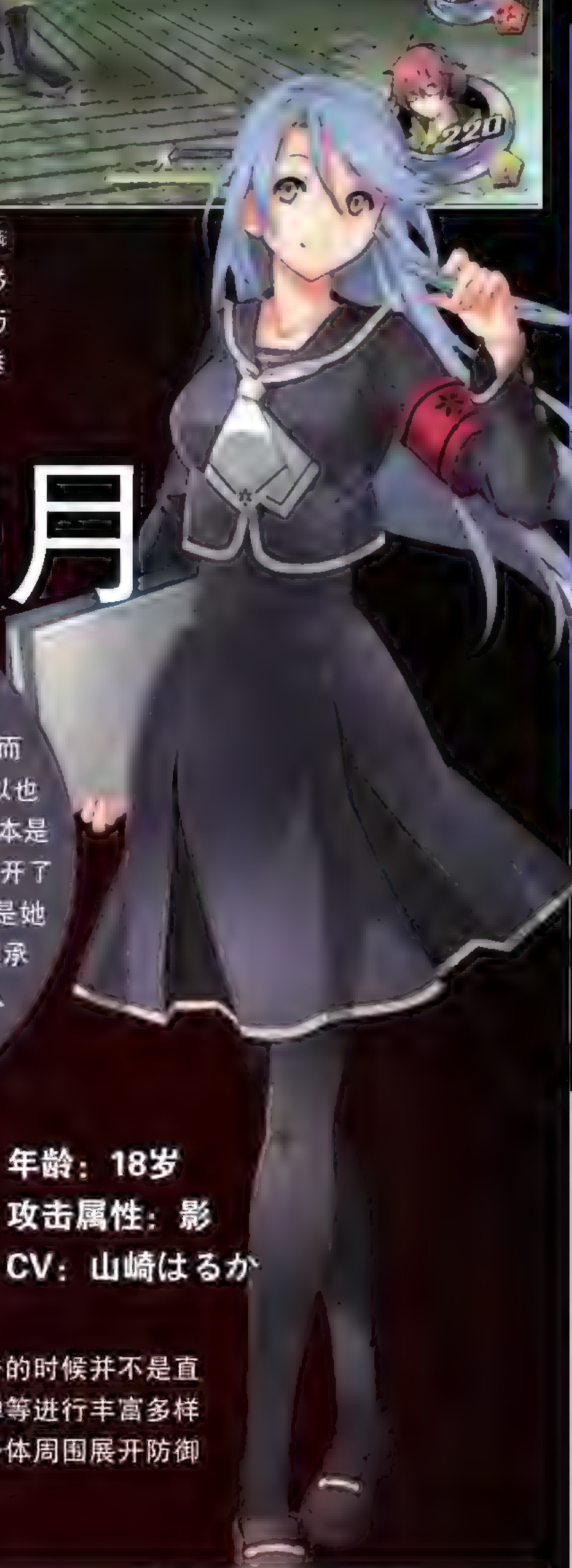
年龄：16岁
攻击属性：钢
CV：山下大辉

▲锤子的攻击力高而且距离也比较长，但是速度慢是其

四宫祐骑的武器是一把长柄的锤子，5
个可以通过本人的意志自由操纵的独立单元
子壳”，能够展开防御力场或者跟长柄锤
功能非常广泛。

IQ超过180的天才，擅长编程和黑客技术的杜宫学园一年级生，年仅16岁就通过炒股和开发APP赚了大钱，现在独自一人舒适自在地住在市内的高级公寓里面。世上所有东西几乎都看不上眼。上学也仅仅是为了获得毕业证书，除了保证最低出席次数之外几乎不去上学，因此学校里也几乎没几个人知道他的存在。

北都美月



杜宫学园的学生会会长，日本数一数二的大企业“北都集团”的大小姐，心地善良而且性格稳重，由于学习过帝王学所以也很擅长交涉，敢说敢言。北都集团原本是由她父亲继承的，然而她父亲已经离开了人世，所以现任集团社长，同时也是她祖父的北都征十郎将她也任命为继承人之一，不过也因此令她被卷入了家族的继承问题中。

武器 杖

年龄：18岁
攻击属性：影
CV：山崎はるか

两端相同形状的法杖型武器，攻击的时候并不是直接殴打对手，而是发射光剑或者魔法弹等进行丰富多样的远距离攻击。除此之外，还可以在身体周围展开防御力场抵挡攻击。

普通攻击

利用杖型的Soul-Device发射魔法弹攻击，攻击范围广泛，而且在近距离射击同时命中敌人还有相当高的火力。

射击技能

召唤出光剑进行射击，锁定敌人之后会自动追踪。

飞翔技能

美月可以坐在杖型的Soul-Device上，像魔女一样在空中飞行。

高幡志绪

武器 大剑

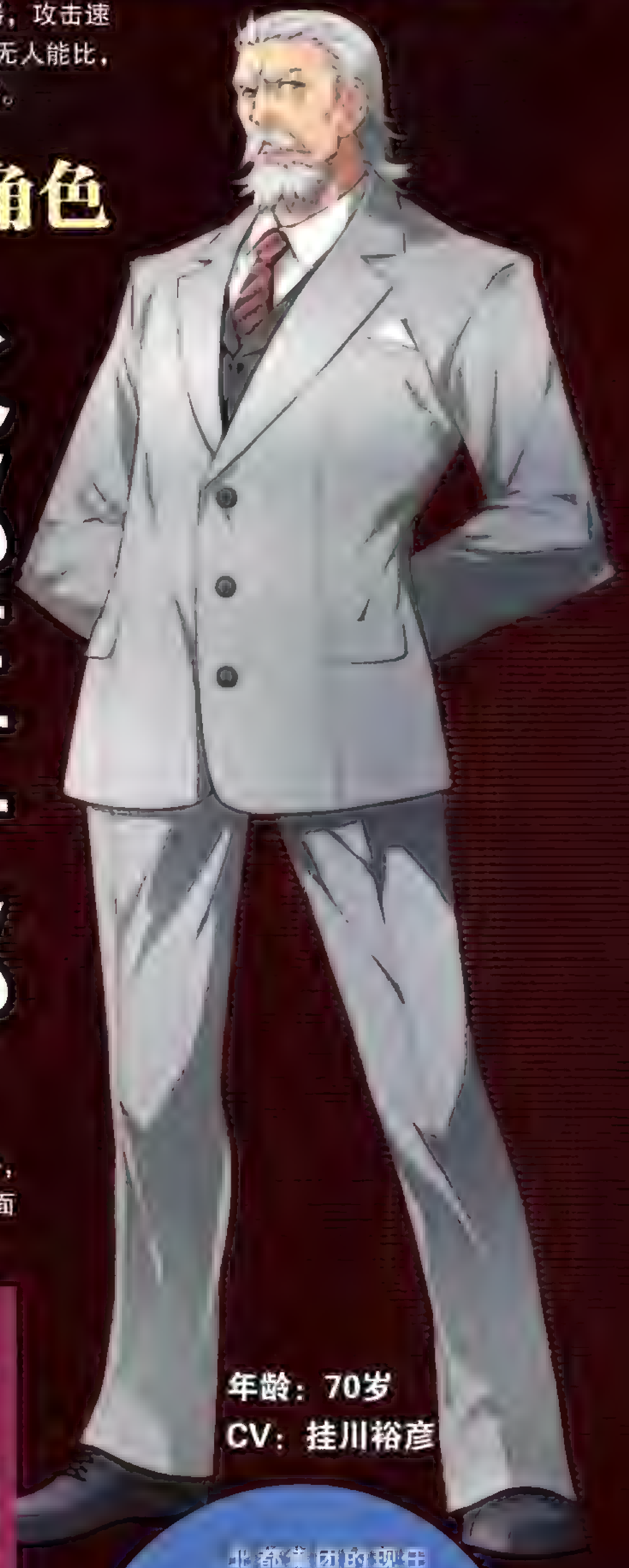
有着巨大而厚重等特征的大剑型武器，攻击速度是全队员中最慢的，但是破坏力和范围无人能比，随便一挥就能给周围的敌人造成巨大伤害。

杜宫学园头号不良学生，体格强壮高大，性格寡言而且率直，但是不会无理取闹地去跟别人找茬打架，也不会无所事事地在街上到处闲逛。以前是有名的不良团伙“BLAZE”的首领，其男子气概也深受成员们的尊敬，不过一年前因为某件事他辞去了首领之位。随后虽然有传团伙已经解散，但是依然有人用BLAZE的名义到处作恶。

年龄：18
攻击属性：焰
CV：鸟海浩辅

其他角色

北都征十郎



年龄：70岁
CV：挂川裕彦

北都集团的现任会长，美月的祖父，身材巨大给人威严感，而且性格也很严格，由于长子的死导致他的儿女为了争夺继承权而展开了丑陋的斗争。但是他却非常信赖自己的孙女美月，并且将杜宫相关的一部分业务交给了她。

战斗系统公开

游戏初次公开的情报的时候就公开了

除了主要角色的情报陆续公开之外，游戏的战斗系统也基本得以判明，每名角色除了普通攻击之外，还分别有射击、飞翔、刚击三种技能，发动技能的时候会消耗SP，不过SP在战斗中会缓慢恢复，下面一一为大家介绍各种攻击的特性。

普通攻击

角色运用自己的武器Soul-Device最基本的攻击技巧，由于每个人的武器不一样，所以性能也各不相同。而且根据特定的节奏按键会构成连段。

▲洸的多节鞭能使出以自己为圆心的范围攻击，有较广的攻击范围。

▲明日香的西洋剑虽然攻击距离短，但胜在灵巧。

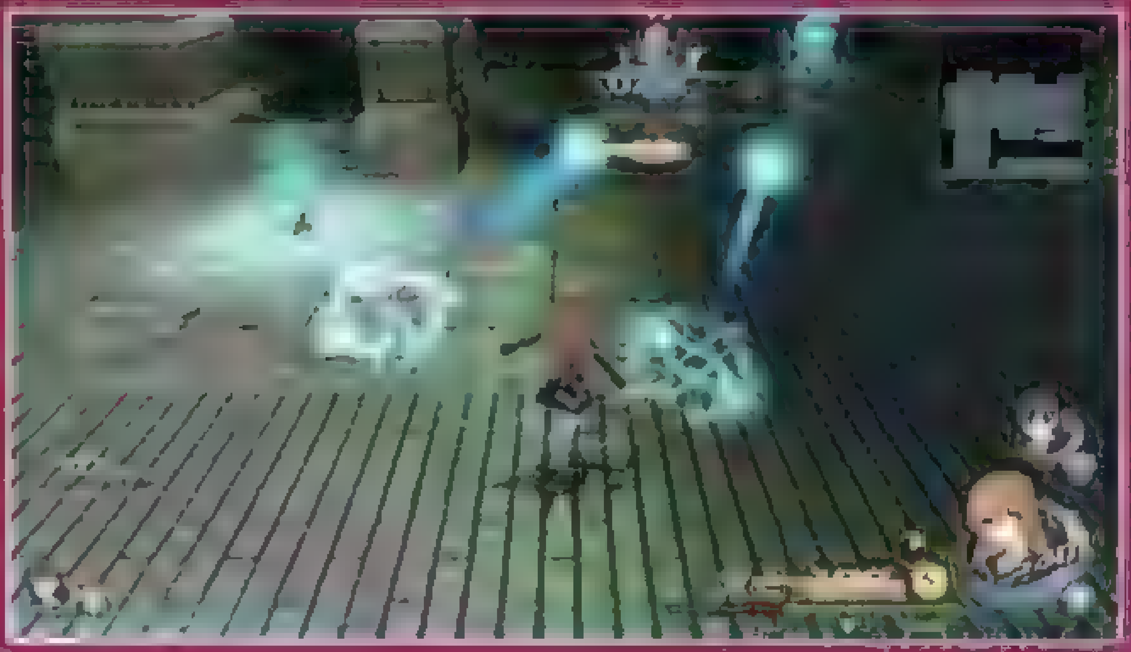
雪村京香

深得美月信任的冷美人秘书，任何事情都能妥善处理，为美月在杜宫市的工作给予完美的支援。而对美月来说，她也是少数能对其敞开心扉的人。在美月受到挫折的时候，她会像姐姐一样安慰守护她。另外，作为Zodiac的成员，她对异界也有着一定的知识，似乎还为了保护会长和美月的安全而接受过一定程度的战斗训练。

年龄：27岁
CV：高桥智秋

射击技能

远距离攻击手段，威力比较小，但是可以进行连射，是用于牵制敌人的技能。



▲不同角色的射击技能各有差异。

飞翔技能

跳跃到空中时候发动的冲刺技能，兼具移动和进攻两种特性。既拉近与敌人之间的距离并给予伤害，反过来也可以用于回避攻击。

刚击技能

长按□键使用的招式，可以对普通杂兵一击必杀的强力技能，但是相对地发动的预备动作很长，容易被打断。

▶洸的刚击技能是大范围的圆弧斩，清扫杂兵的效果比明日香要更出色。

▲明日香的刚击技能是大幅挥动武器一口气将前方的敌人击落，同时会在空中产生水晶给予多段伤害。

X-DRIVE系统

在战斗画面的右下方我们可以看到一条X-DRIVE槽，通过连段攻击将之蓄满之后就能发动X-DRIVE模式。每个角色都有特定的X-DRIVE能力，发动之后，队伍中所有人的能力都会被激活，从而为战斗带来有利的局面。此外，这个状态下发动技能消耗的SP也会减轻。

技能效果例

焰：发动X-DRIVE之后必杀率（会心率）大幅提升，给予大伤害的机会也随之增加。面对肉厚的敌人有很大的作用。

钢：钢属性的祐骑发动X-DRIVE之后，受到的伤害会减半，在BOSS战以及被敌人围困的时候能有效自保。

灵：发动X-DRIVE的时候玩家和同伴的HP会缓慢恢复，因此可以再相对安全的状态下积极进攻。

仓敷栞

年龄：17岁
CV：茅野爱衣

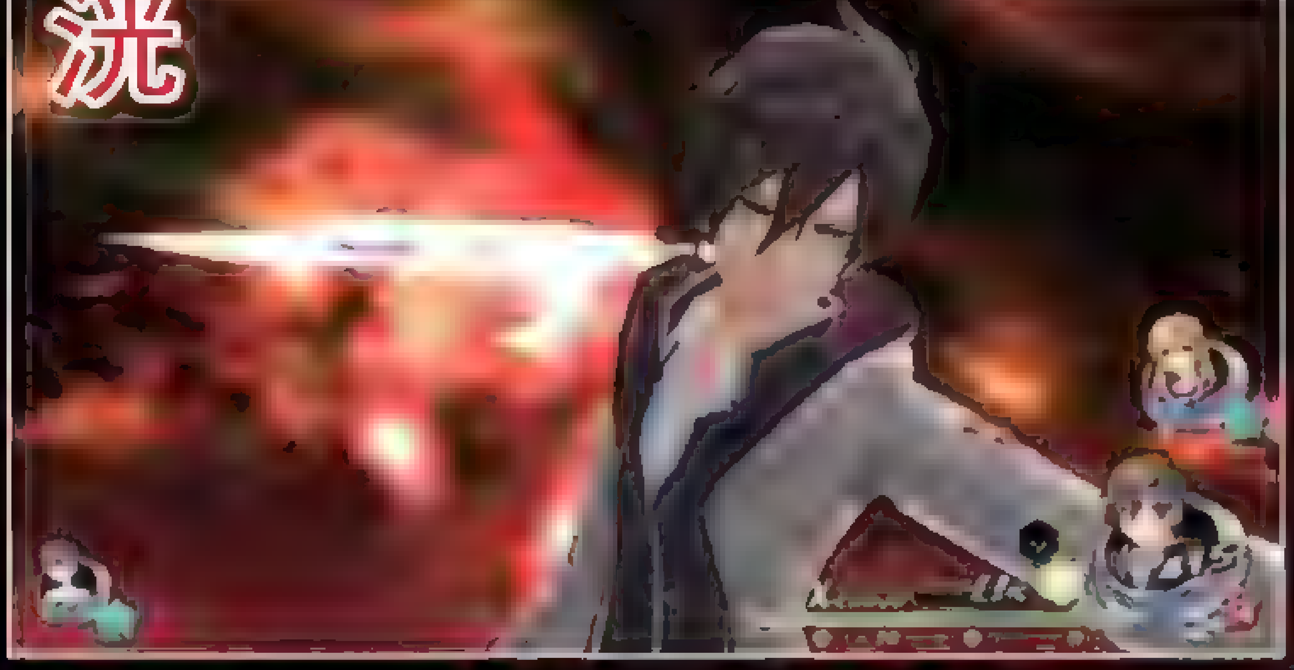
住在洸家附近的青梅竹马兼同级生，性格保守的同时内里也有坚强的一面，得知洸开始独自生活之后非常担心他

必杀技X-STRIKE

X-DRIVE 槽旁边还可以看到一个六角形的 Strike 点，消耗这个点数，角色可以发动华丽的必杀技 X-STRIKE，一口气清扫身边的所有敌人。对付 BOSS 的时候也能打出非常可观的伤害，因此可以认为是玩家最后的王牌。

洸

Extended Gear



空

风尘虎乱掌

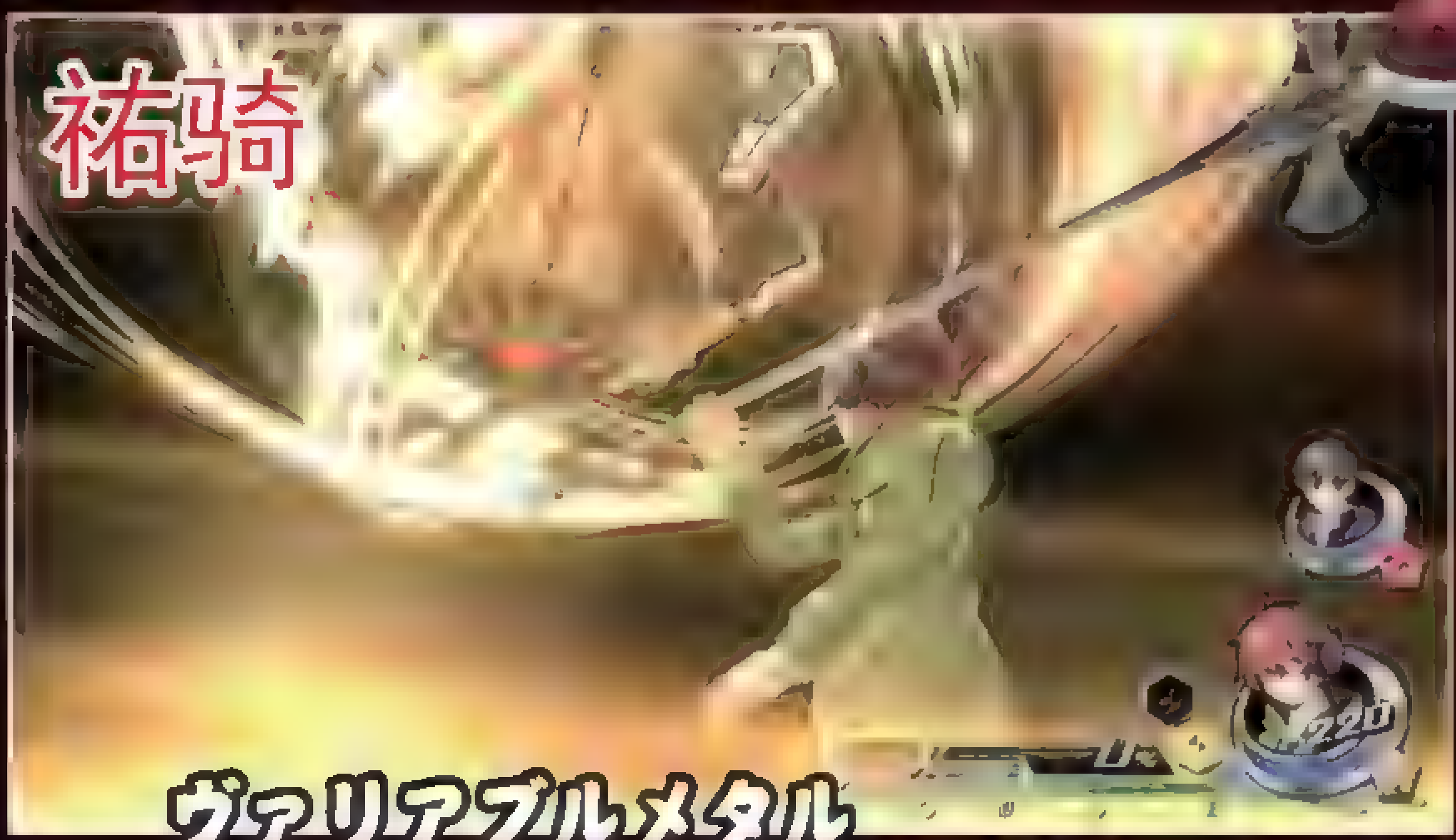
明日香

クリミナルブランド

美月

カオス・エルドラド

祐骑



ヴァリアブルメタル

志绪

クリムゾンレイド

伊吹辽太

年龄：17岁
CV：阿部敦

小学时代开始是洸的好友，跟仓敷栞的关系也非常亲切，生活跟当下大多数高中生差不多，梦想着能有一个玫瑰色的高校生活，某种意义上是个超健全的男生。

小日向纯

年龄：16岁
CV：伊藤加奈惠

身材娇小而且是娃娃脸，一眼看过去有可能让人误以为是女孩子的高中2年级生。1年级的时候跟洸和辽太在同一个班上，并且建立了友好的关系，三个人同时出没的机会比较多。

第七位同伴

无论外貌还是言行都散发着娇俏的魅力的现役人气学园偶像，与好友组成了5人偶像组合“SPiKA”，她利用出色的歌喉与另外两名同期的成员争夺主唱的位置。外表看上去轻佻但内里有着努力和不服输的性格，每天都为了提高演出水平而进行训练。

璃音的武器是飞翼的形态，并且装备在背部，启动之后的样子颇有学园偶像的范。得益于这个外形，璃音擅长飞行系的技能。

偶像组合“SPiKA”

玖我山璃音

年龄：17岁
CV：沼仓爱美

普通攻击

通过回旋身体产生冲击波攻击敌人，攻击范围比较狭窄，不过连段的终结动作会附带雷击。

射击技能

从翅膀尖端射出的镭射光束，非常帅气华丽。

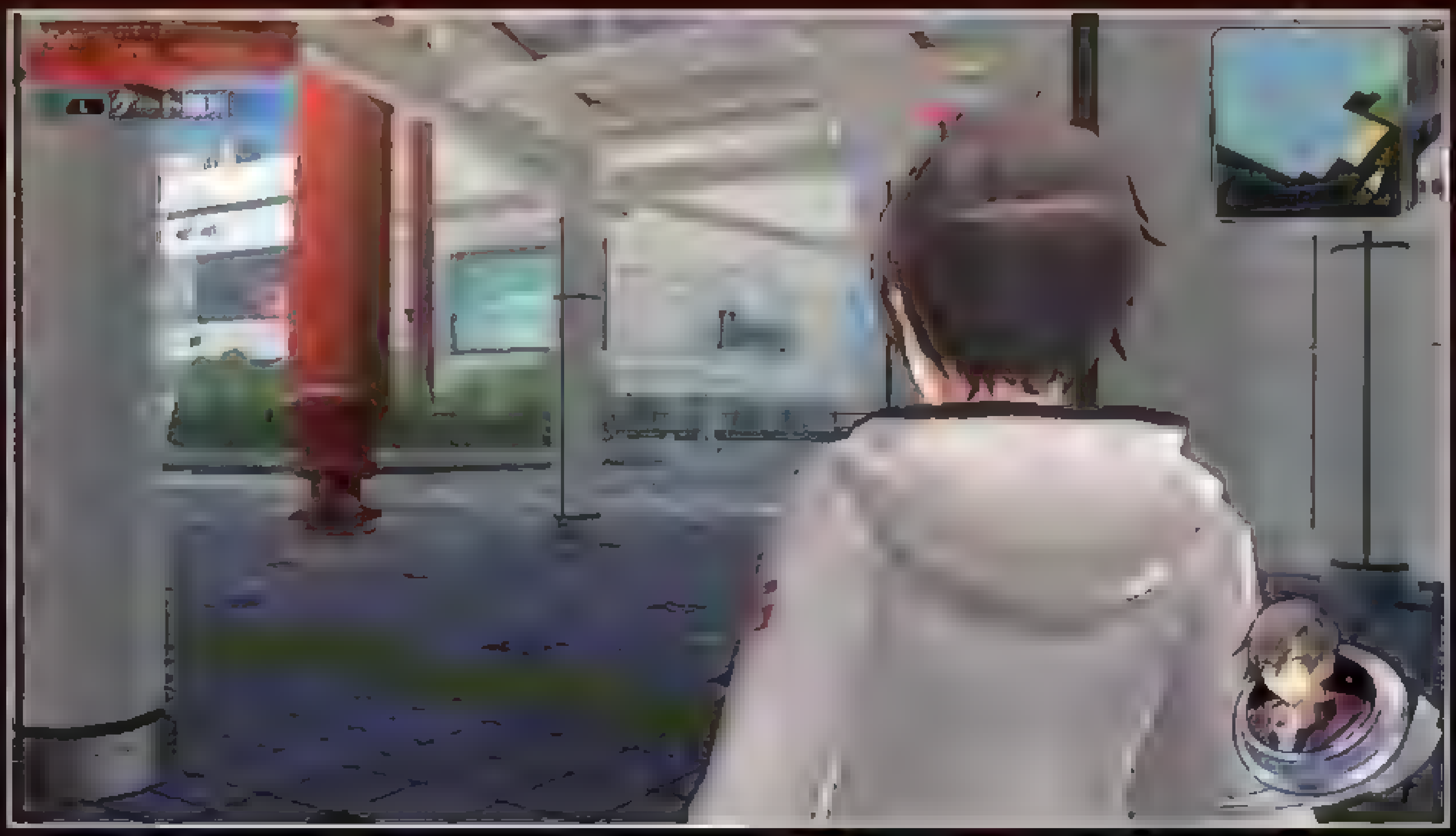
飞翔技能

张开翅膀产生冲击波飞行，消耗的技能槽非常少，是璃音最擅长的技能。

X-STRIKE

セラフィムハーツ

异界探索



随着剧情的推进，主人公一行人可以课后的自由活动时间在市内探索。城市的各种地方存在着名为“异界门”的东西，在市内活动的时候，画面左上角的“异界探索APP”会感应异界门的位置，玩家越接近异界门，计量槽的百分数就会增加，到达100%的时候就能让异界门“显现”出来。随后可以组队攻略里面，攻略异界队伍的编制完全自由，玩家甚至可以让主人公脱离队伍，只用其他角色出击。

既是原点！又是最新！

距离第一作《噬神者》发售已经经历了将近 6 年的时间，经过不断地进化和尝试而发展出属于自己的特色。《噬神者 复活》是以 PSP 平台《噬神者 爆裂》为基础的重制性质作品，除了重制建模与场景等外在要素之外，本作还追加了来自《GE2》与《GE2RB》的武器，由于时间线的原因虽然取消了血技等要素，不过强化了“《噬神者》系列”的最大特色——捕食，酷炫的捕食将成为本作的最大卖点。

文 秋沙雨　美编 NINA

噬神者 复活	BNEI	动作
多机种 God Eater Resurrection		日版
2015年10月29日　本地1人　局域网2～4人		对应年龄　未定
售价为：PS4版6710日元、PSV版：5210日元		

ゴッドイーター リザレクション

GOD EATER RESURRECTION

极东支部的一把手

雨宫龙胆

声优：平田广明

武器：重剑 & 大盾

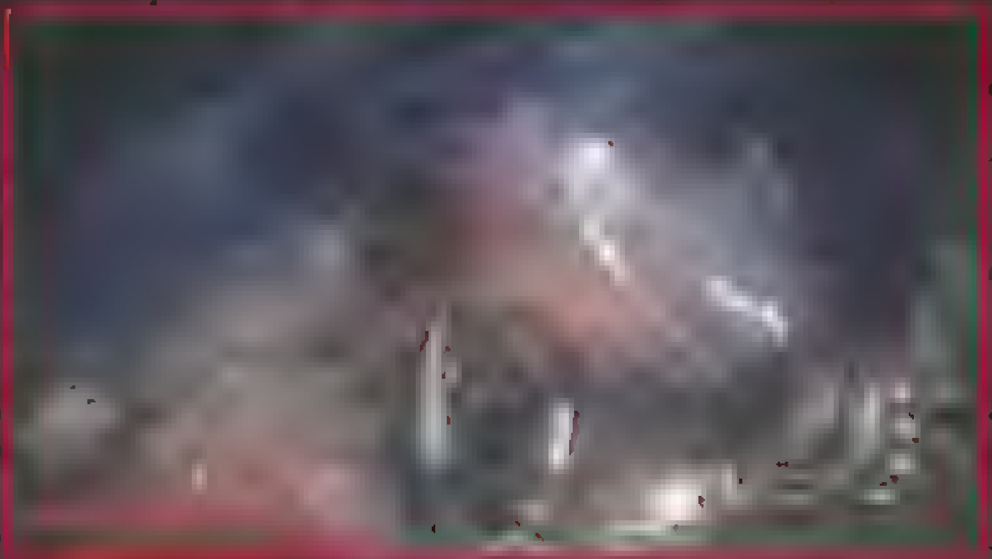
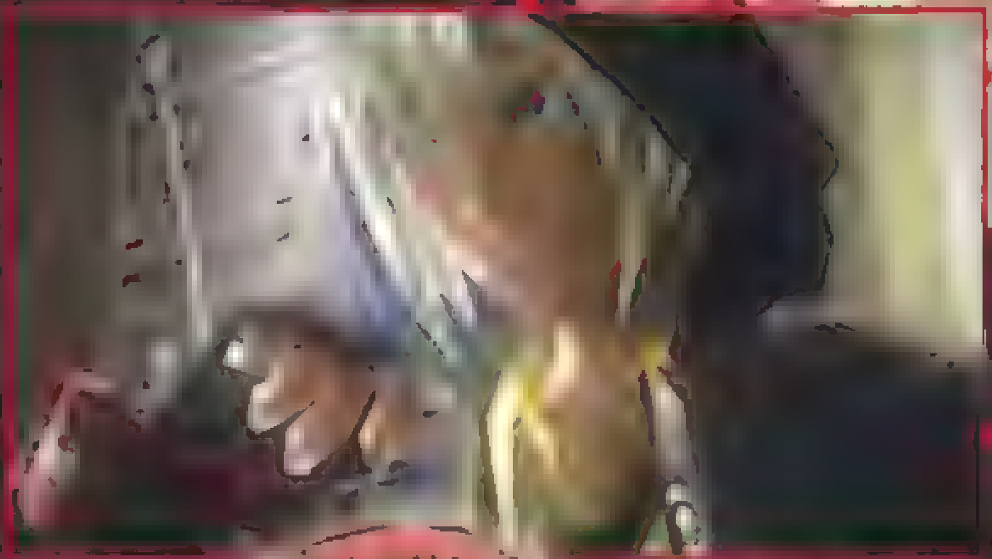
主角所属的极东支部第一部队队长，有着冷静的判断力和优秀的行动力，不过平时喜欢和队员们开玩笑，态度有些吊儿郎当。手握着关于极东支部的重大秘密，经常一人进行隐秘行动。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

建模的进化 结局的延续

本作的建模与剧情演出基本以《噬神者2 狂怒解放》的水平为准，角色的动作和表情都变得更加细腻。

作为本作的新要素之一，在《噬神者 爆裂》的结局后，还将追加衔接《噬神者 爆裂》与《噬神者2》剧情的日后谈。

荒神的进化

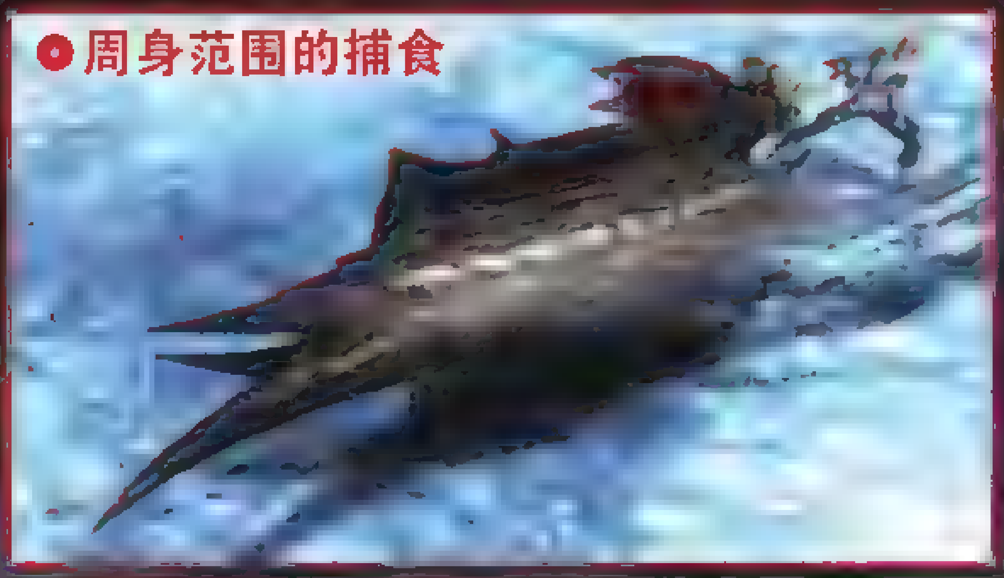
▲荒神"天父·狄阿乌斯"在本作里也将以全新的姿态登场。

声优：坂本真绫
武器：长剑 & 突击枪 & 小盾

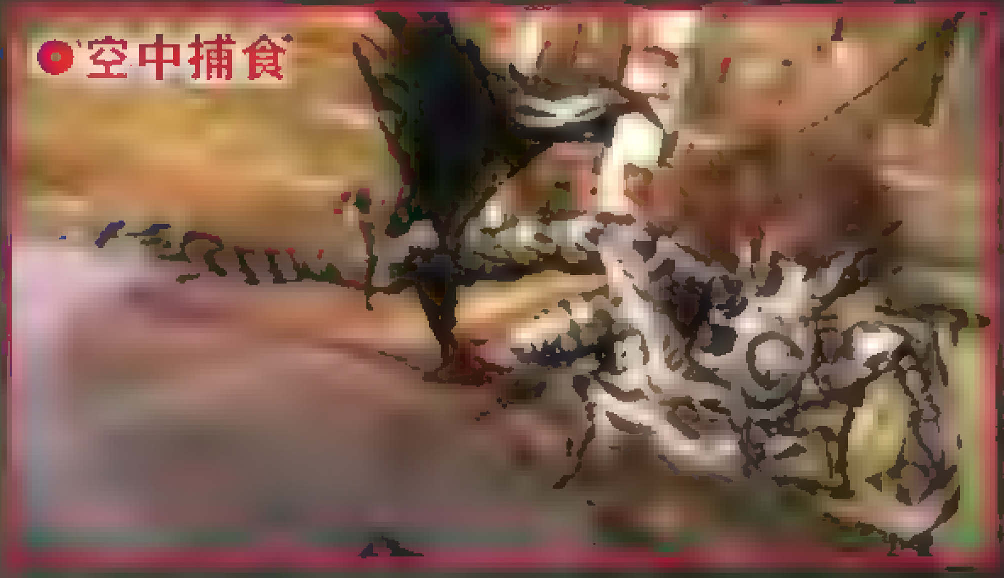
从俄罗斯支部调任至极东分布的极东支部的新型噬神者，作为噬神者的实力不容质疑，不过性格高傲而且有些精神不安定。在某次出任务，她所射出的一发子弹成为了某个事件的开端……

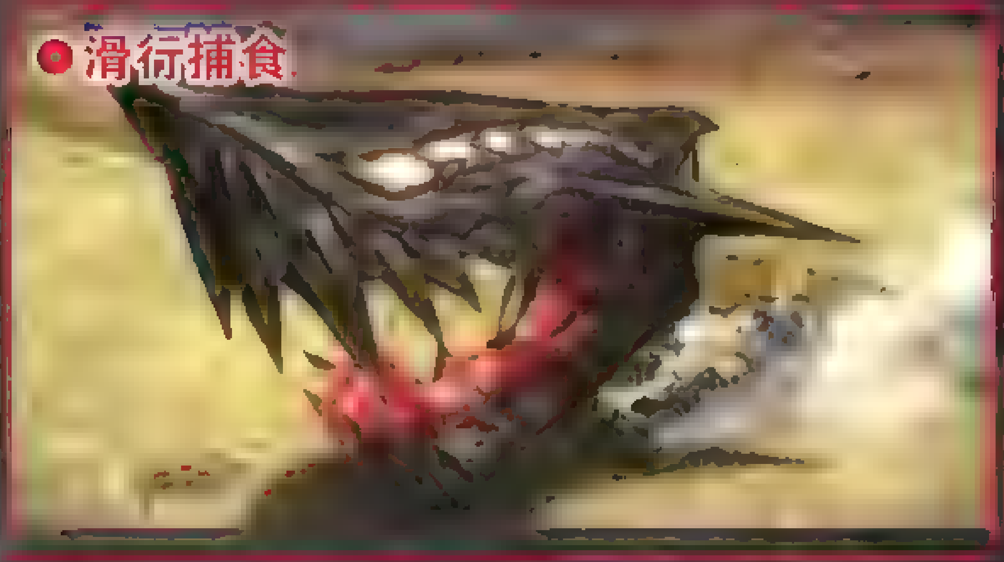
艾莉莎·伊莉妮琪娜·奥美拉
来自俄罗斯的另一位第二代神机使

捕食的进化——捕食风格（Predator style）


周身范围的捕食

大范围捕食


空中捕食


滑行捕食

“升龙斩”捕食

捕食后退

在本作里制作组取消了前作的血技和誓约系统，回归了原点，重新审视“噬神者”这一名号的含义，强化了《噬神者》最根本的系统“捕食系统”，加入了大量的捕食动作，甚至实现了在系列初代作片头动画里的空中捕食。

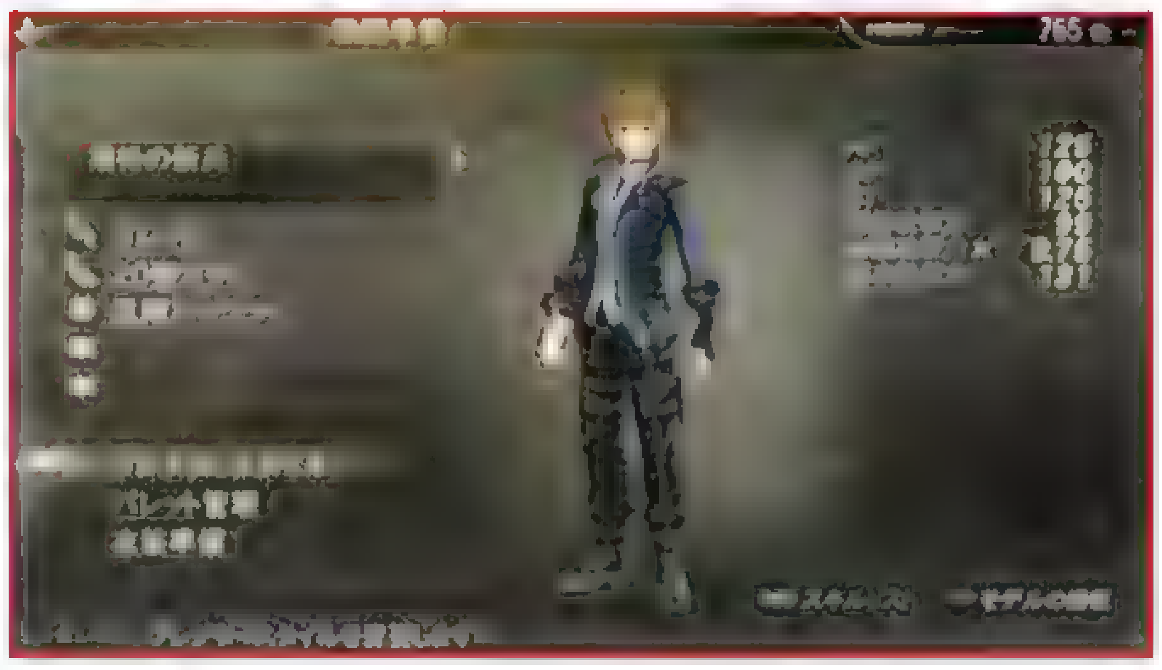
在《噬神者 重生》里，玩家最多能够装备 5 种捕食风格，目前已公开的捕食风格有以下几种。

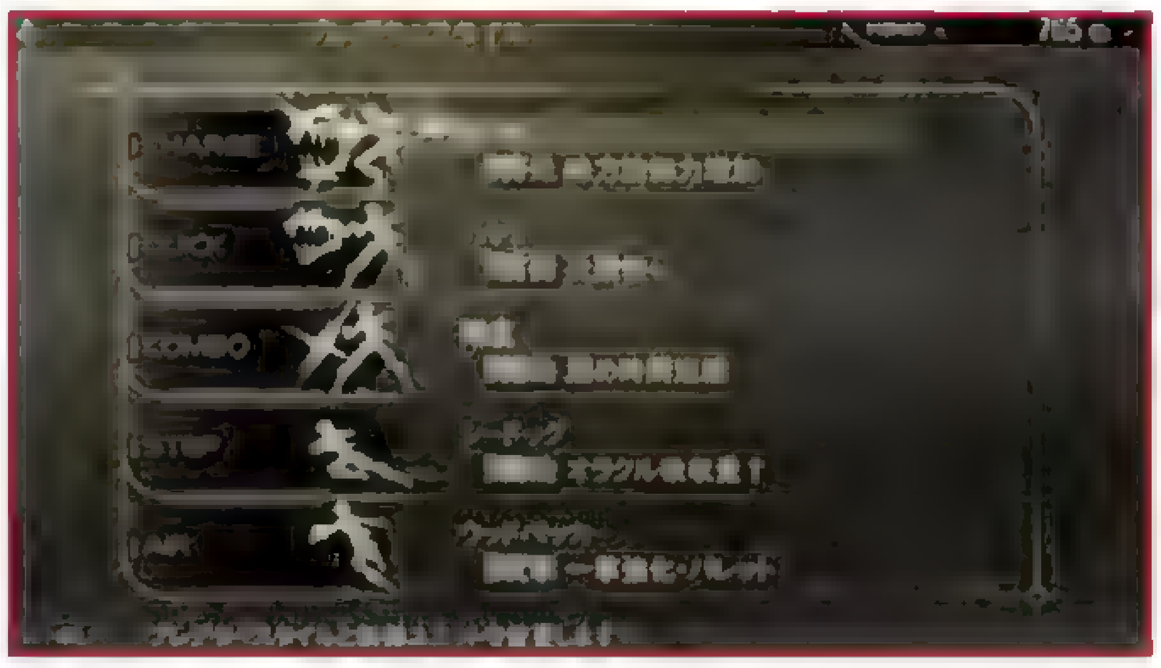
捕食行动的装备

①在战斗准备画面里追加了“捕食风格”的项目

②在捕食风格选择的界面里，能够设定 5 类捕食行动的装备，分别为“蓄力（チャ－ジ）”、“快速（クイック）”、“连击（コンボ）”、“瞬步（ステップ）”、“空中（エア）”。

例如“升龙斩”捕食和空中捕食同为“空中”这一类型，而玩家需要根据战斗对象的特性来选择适合自己的捕食风格。

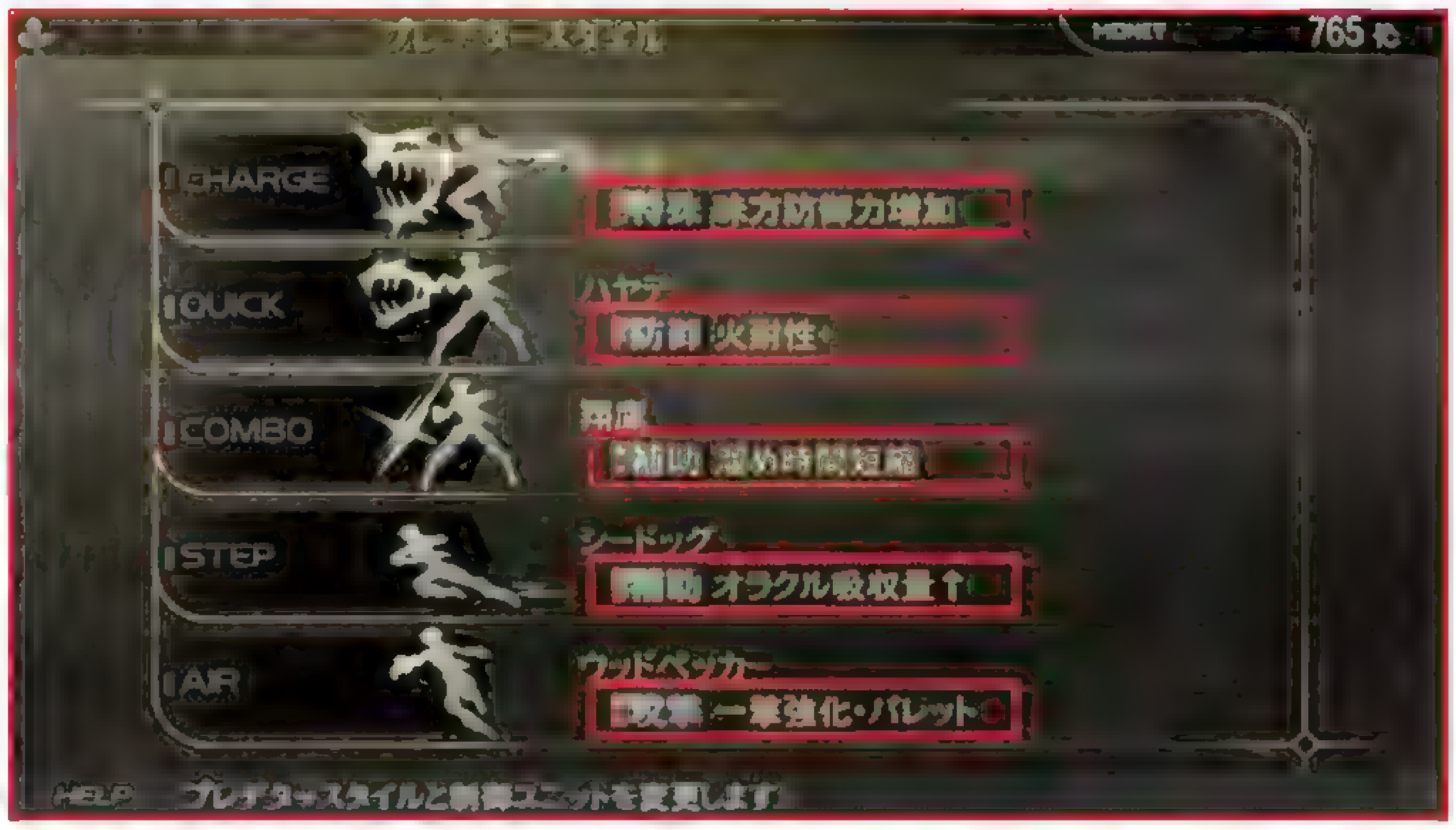




捕食行动的制御装备

本作新增的捕食风格系统不仅仅是为了方便玩家维持 Burst 状态，还能够设置制御装备来通过捕食给玩家自身附加各种辅助效果。

在成功发动了制御装备的辅助效果之后，目前所发动的效果将会标示在 Burst 槽上方。



▲《GE2RB》的显示伤害值设定也沿用至本作。

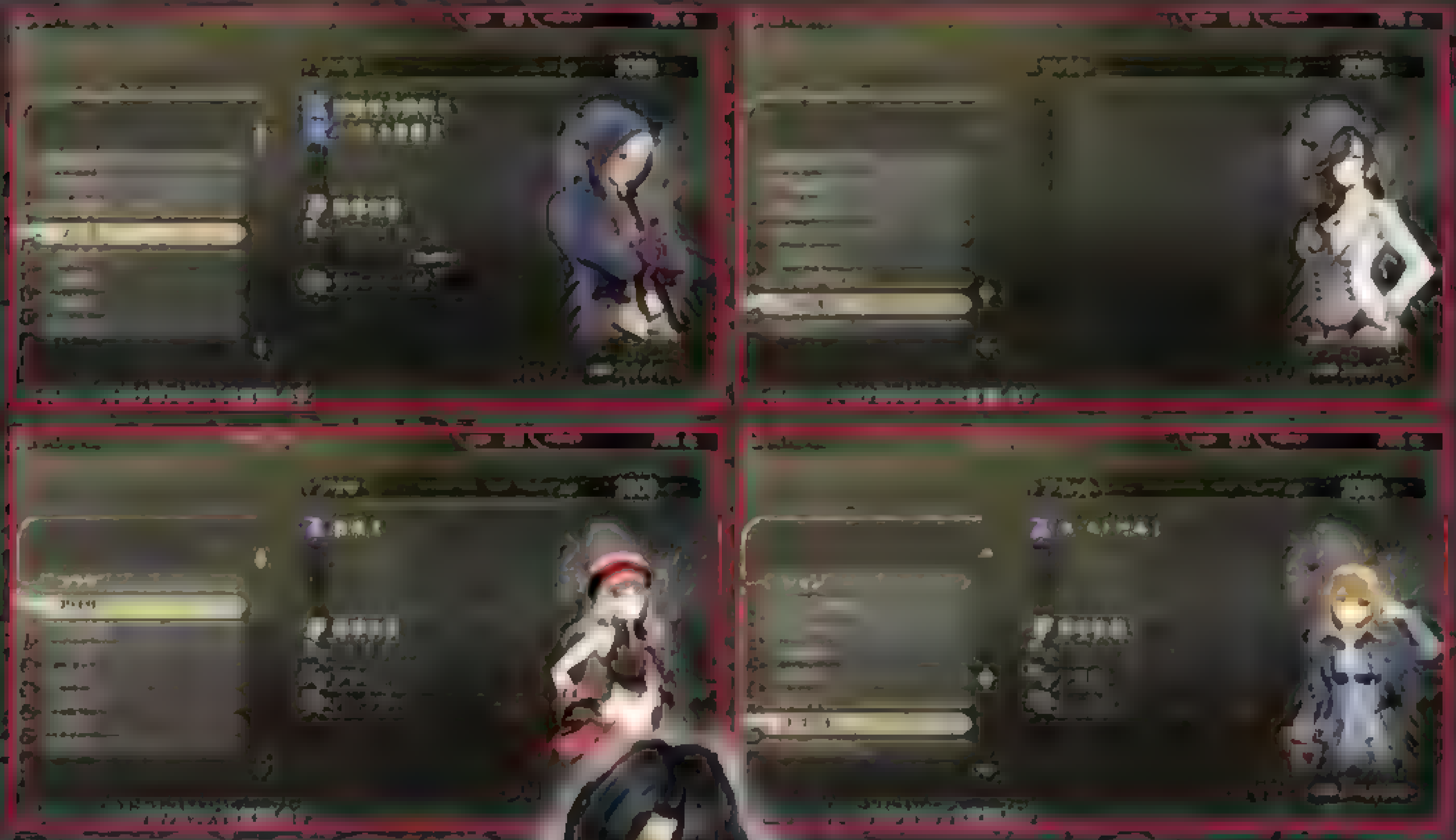
神机的延续

在《噬神者 爆裂》里，玩家能使用的近距离武器只有短剑、长剑和重剑三种，本作《GER》将沿用《噬神者 2 狂怒解放》的武器阵容，将蓄力矛、喷射锤与变异镰加入到近距离武器的阵容之中。

顺便一提的是，在《噬神者 2》故事开始的五年前，也就是《噬神者 爆裂》故事开始的三年前，在欧洲支部剑类神机以外的三种神机已经投入实用化阶段，这在《噬神者 2》和其前传漫画《噬神者 2 -the 2nd break-》都有提到。

作战支援系统与同伴设定

在《噬神者 2 狂怒解放》里实装的同伴设定与作战支援系统也沿用到了《噬神者 重生》里。
通过设定同伴的装备能够让他们在战场里发挥不同的效果，支援系统则是能够在不同的条件下发动各种辅助效果。



▶本作的预约特典是Another龙胆，手持蓄力矛，与荒神“天父、狄阿乌斯”为同一配色。

目前TV动画正在热播，趁着这个热潮，BNEI推出了十分实惠的企划：包括了PS4版（光盘）、PSV版（下载码）以及动画第1话BD（光盘）的同捆包，与游戏同日发售，售价仅需10778日元，比一张PS4版+一张PSV版+一张蓝光动画的价格要优惠很多。

预约特典与同捆包

《噬神者 OFF SHOT》

动画除了和《GER》本体有联动之外，从第二卷开始就同捆《噬神者 OFF SHOT》这一个小游戏，让主角与极东支部第一部队的队友们一起亲密接触，拍摄用于芬里尔的报纸所需的照片。

动画的每一卷对应的角色都不一样，从动画第二卷至第七卷对应的角色分别是龙胆、艾莉莎、索玛、希欧、浩太、咲夜。

制作人访谈精选

- 本作的开发是在《噬神者 2 狂怒解放》发售后才正式开始的。
- 《GER》调整的是神机与捕食行动等，任务的难度和构成不会降低，初代有名的高难度任务“ピルグリム”（4只金刚的那个）也维持着原版的难度。
- 在《GE2》和《GE2RB》里取消了的“某个动作”将会在《GER》复活。
- 本作没有装载血技和誓约系统。
- 在五周年里还将带给粉丝们另外的惊喜。

超级机器人大战BX

距离《机战BX》的发售仅有不到一个月的时间了，相信不少玩家已经开始有所期待了吧。随着发售日的临近，关于本作的详细情报也逐渐浮出水面，除了更多的特色系统，丰厚的初回特典外，从此前官方公布的加长版PV能够看出，一些此前在《机战UX》中使用过的动画素材得到了重新修正，相信本作会是充满诚意的一作。本次前线将会对游戏中的一些特色系统进行详细介绍，下面就让我们一起来看看吧。

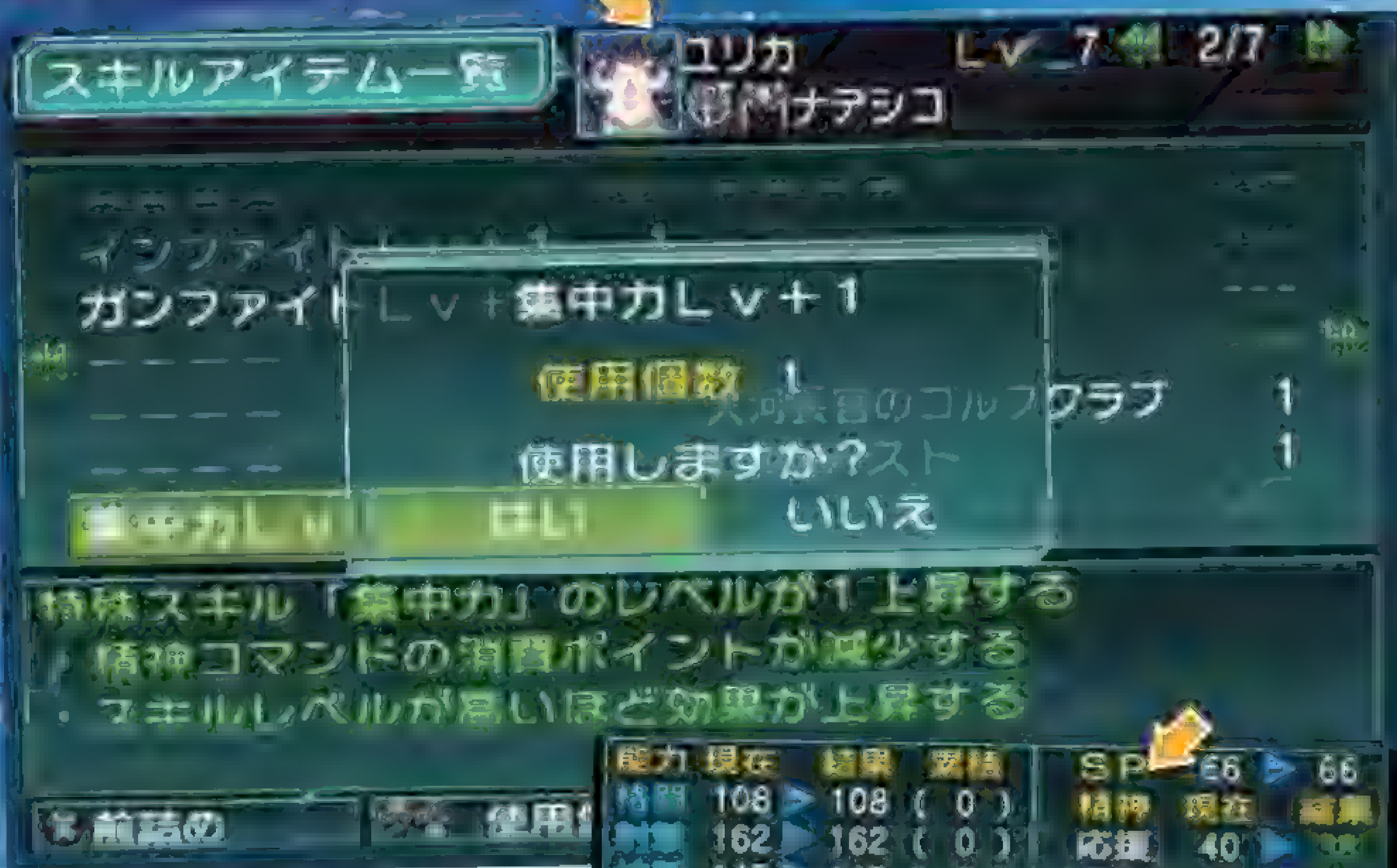
文 乙太 美编 心の永恒

超级机器人大战BX	BNEI	策略角色扮演
3DS		

用技能道具强化角色！

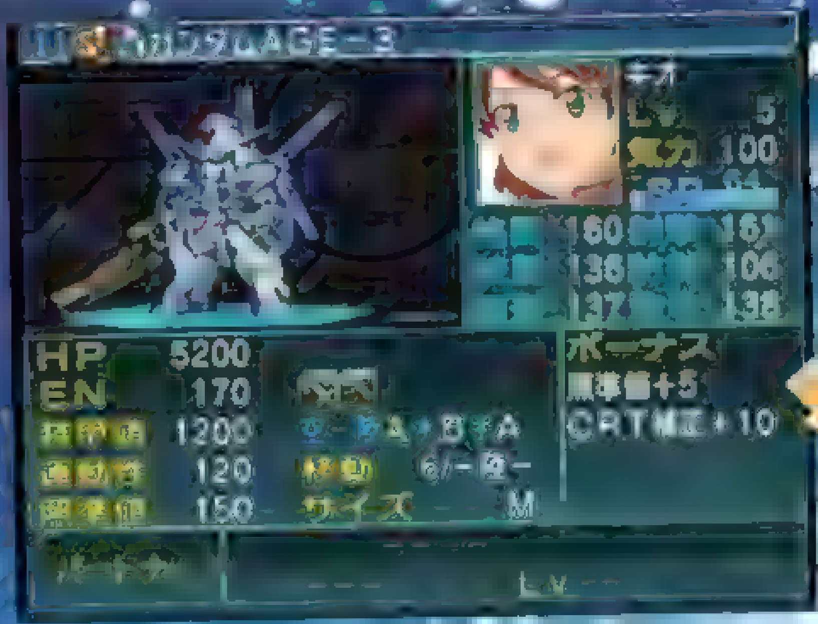
技能道具将会是本作的新增要素之一，在通过关卡或击退特定的强敌之后，便有机会获得名为“技能道具”的消费型道具。技能道具的种类有很多，其效果也各有不同。只有驾驶员能够使用它们，使用之后驾驶员的能力就能得到一定程度的强化。合理运用的话，不仅能够使角色的优点更为突出，还能弥补角色在某一方面的不足。

◀御统百合香的“应援”精神能使其他驾驶员一次战斗后获得的经验值2倍，但受到精神点数限制，每关只能使用一次。

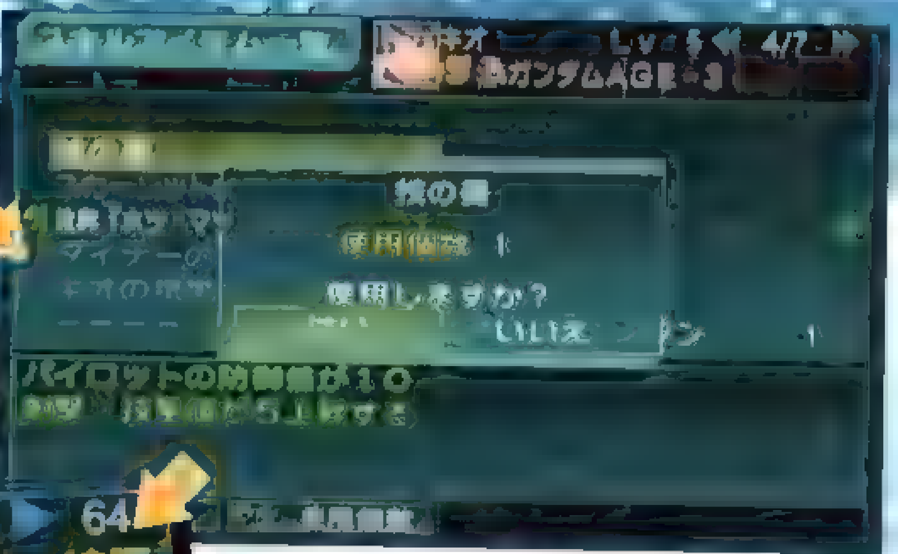


▲技能道具“集中力+1”，百合香使用后能够提升技能“集中”的等级。

►百合香习得了“集中力L1”，使用精神所消费的点数减少了，这样就能在同一关卡内使用2次“应援”。



◀吉欧·明日野的综合能力十分优秀，但是防御的数值较低。



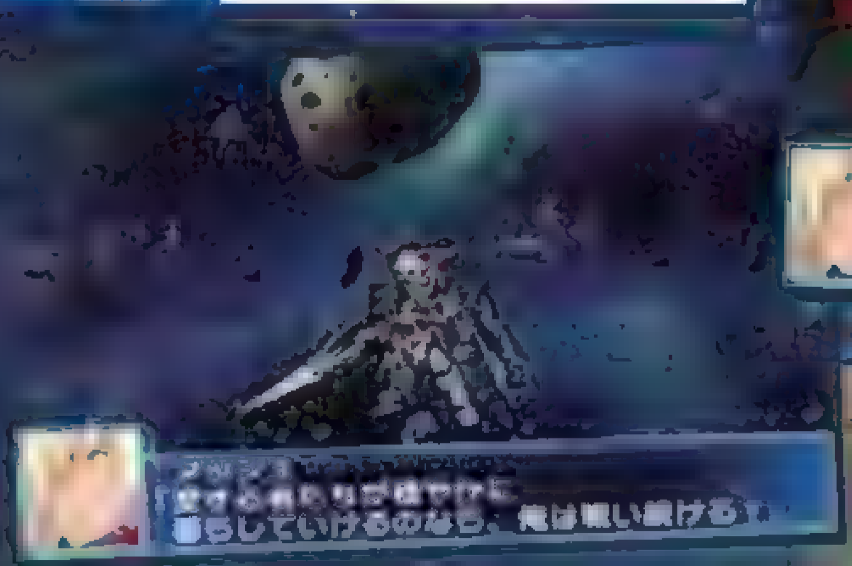
▲对其使用技能道具“技之书”。

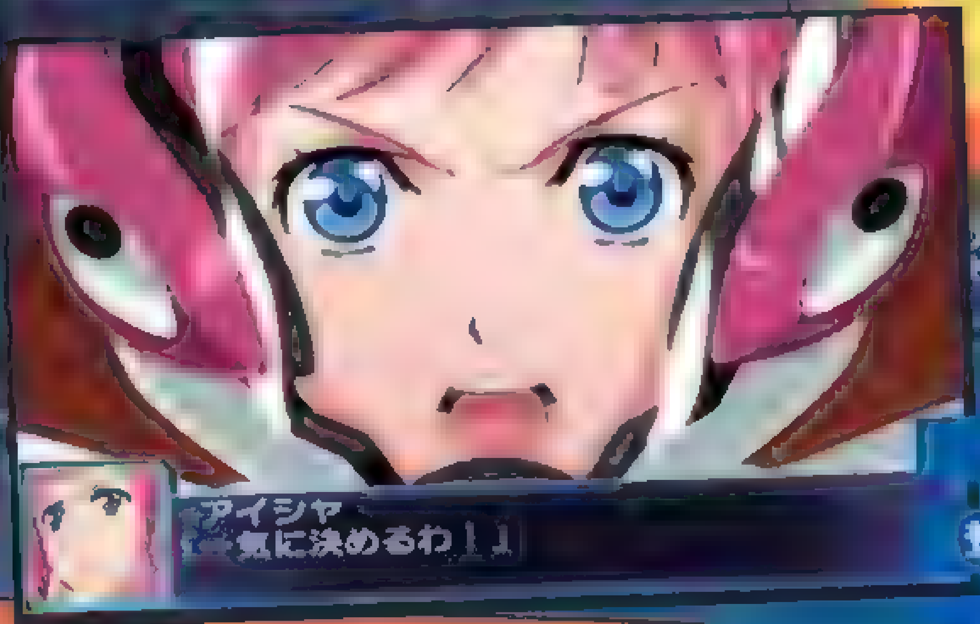
◀吉欧不仅提升了作为其短板的防御力，就连射击与技量也得到了一定程度的强化。

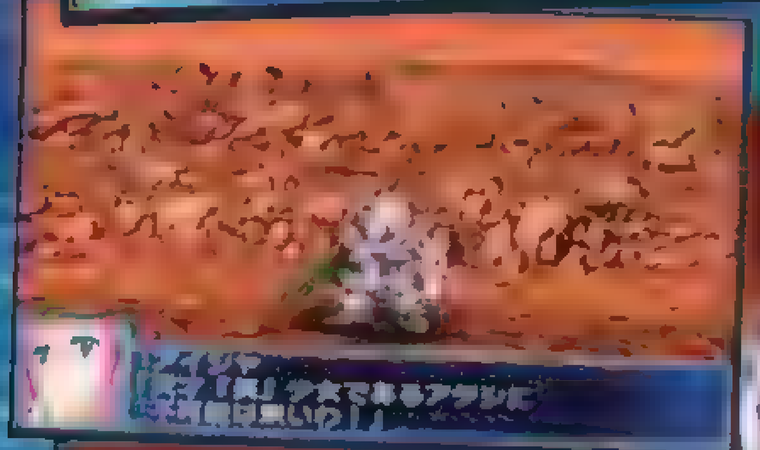
机体	爆龙王
驾驶员	白鸟玛利亚、小鸟勉
武器	爆龙王变形

BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

机体	高达AGE-2 黑猎犬型
驾驶员	亚瑟姆・明日野
武器	多兹长矛







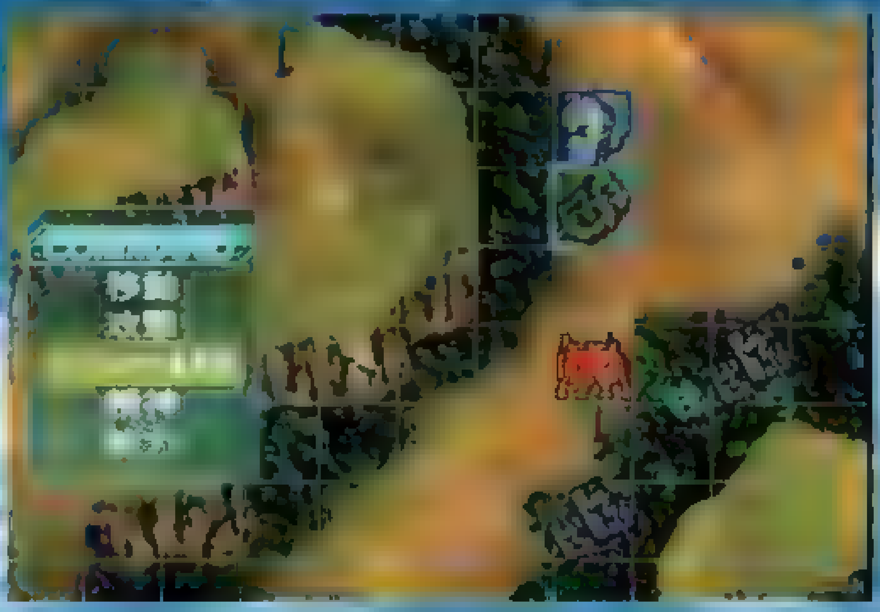
机体	VF-19E圣剑
驾驶员	爱夏・普朗诗特
武器	冲击能量拳

颠覆战局的“特殊行动指令”！

特殊行动指令是从前作《机战UX》中继承而来的系统，这次也将在本作中继续发扬光大。特殊行动指令只有个别机体才会拥有，这些往往不是攻击指令，而是用于在范围内强化我方、或是削弱敌方的指令。虽然不能对敌人造成直接威胁，但是能够熟练使用的话，往往也能发挥出奇效。

120mm 曲射炮

キャリア・ビーグル能够在自身周围发射烟雾弹，从而使范围内的敌人命中率与回避率都下降30%，合理使用的话，能够大大节省主力角色对精神的使用。



还原度满点的“原作系统”！

还原参战作品原作中的经典设定一直是系列的特色之一，本作自然也继承了这一传统。随着《机动战舰抚子号》的回归，原作中的经典设定也将继续在游戏中出现。《抚子号》中登场的机体夏日花拥有特殊能力“重力波アンテナ”，使其在战舰抚子号的特殊能力“重力波ビーム”的范围内，能够每回合获得EN的完全回复。依靠这一特殊能力，夏日花就能灵活使用原作中能量消耗巨大的强力招式了。

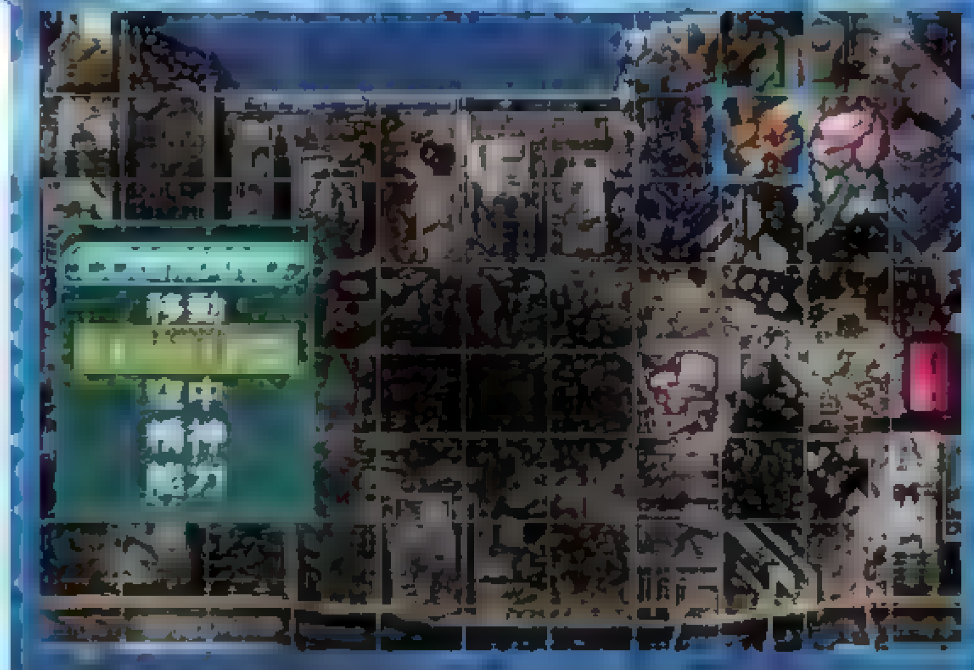
▶使用了强力的武器后，エステバリス的EN急剧减少。

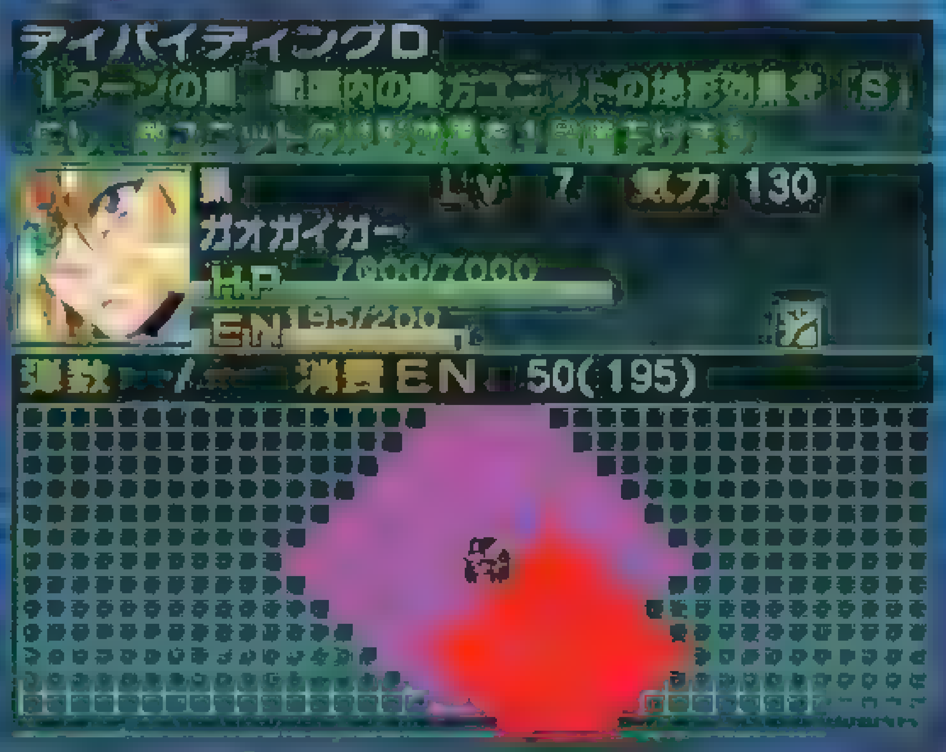
▲但是让其处于“重力波ビーム”的范围内。

▶经过一回合EN就能得到完全回复。

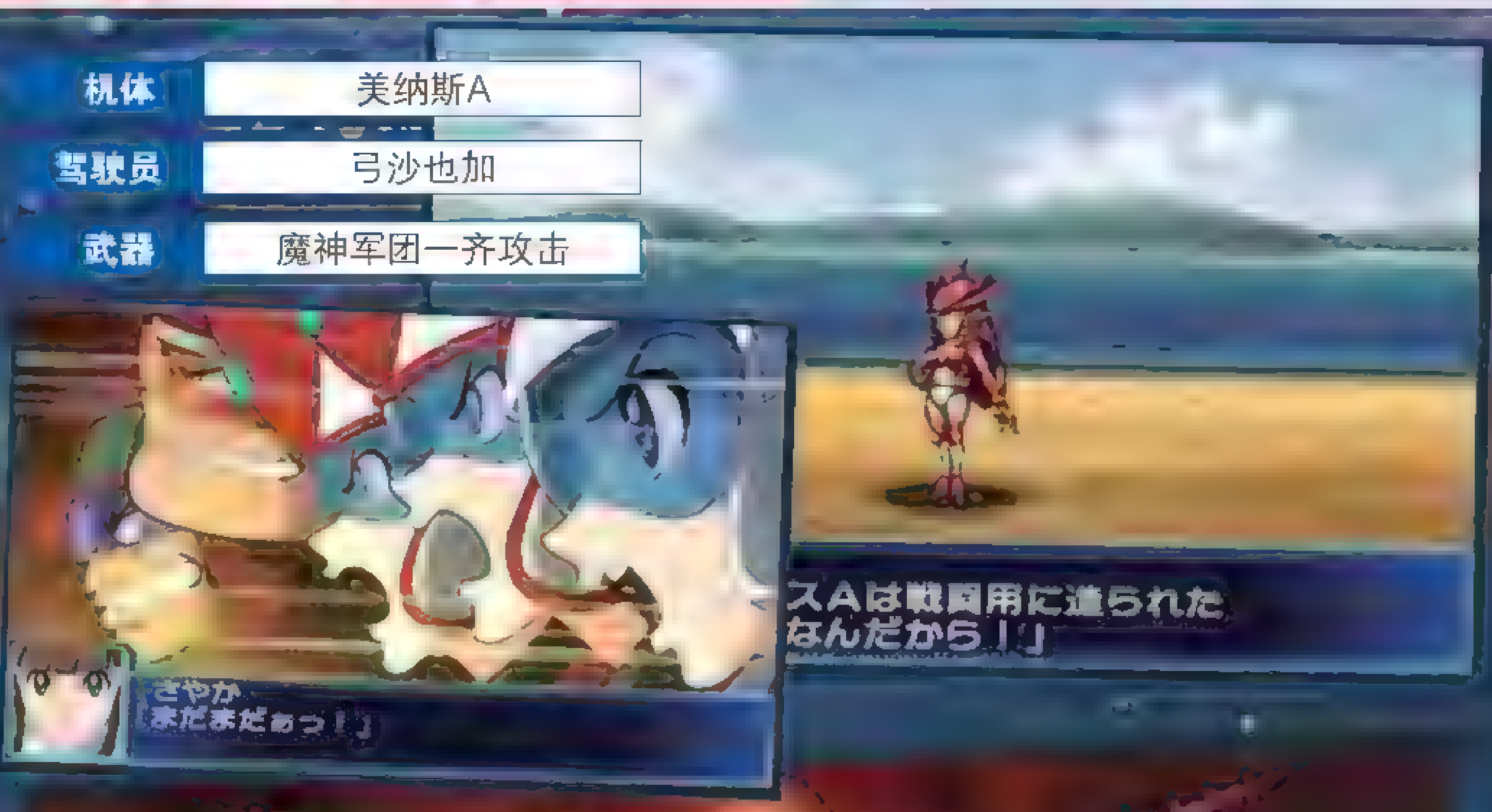
ディバイディングドライバー

勇者王ガオガイガー所持有的特殊行动指令，使用后能够使范围内我方的地形适应性上升到最高等级，而在此范围内的敌方，也会受到影响，地形适应性下降一个等级。本能力可以让一些地形适应性较差的机体在水战和空战中超常发挥，不过其消费的EN也是非常高的，看来得谨慎使用才行。

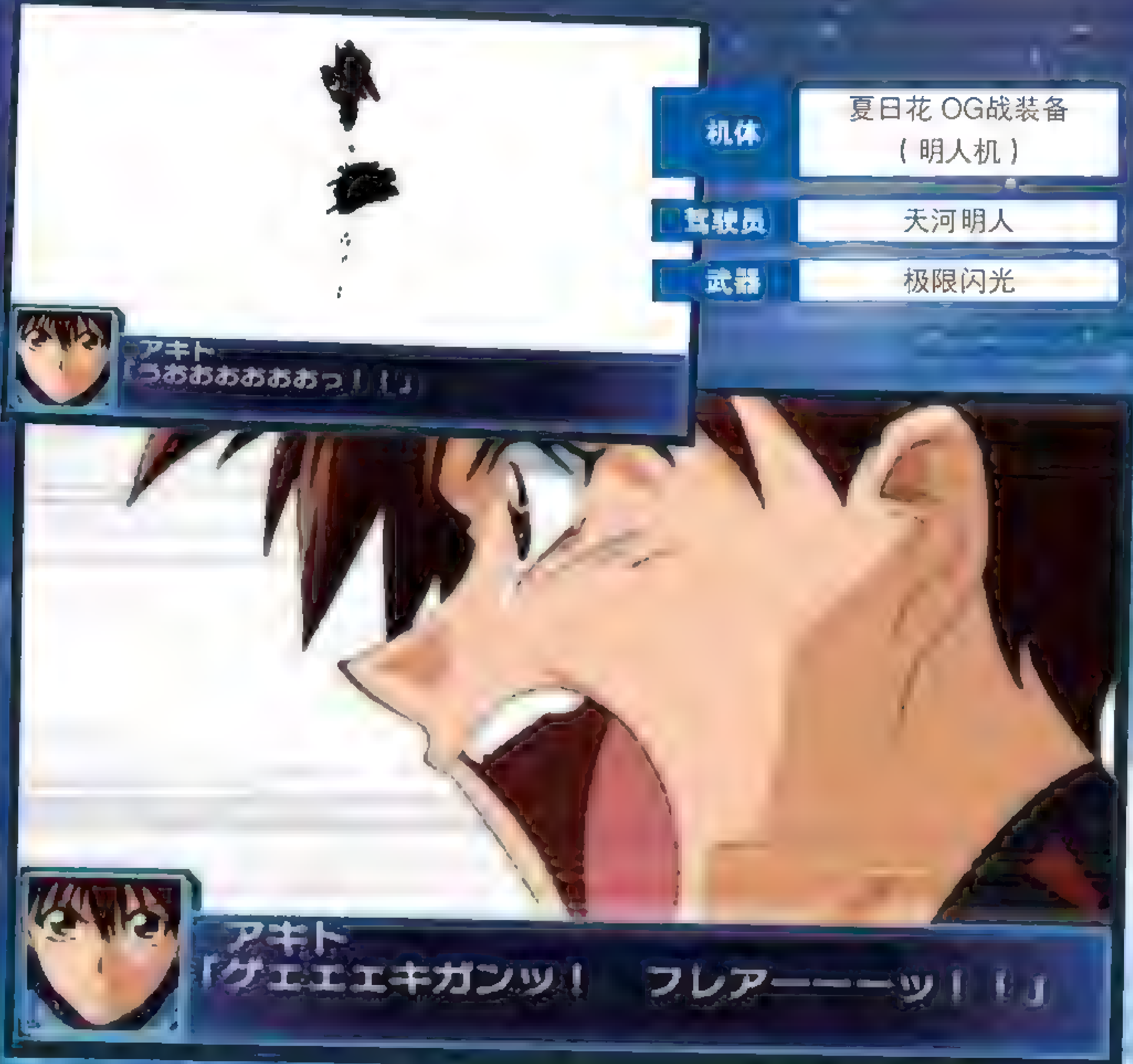




机体	美纳斯A
驾驶员	弓沙也加
武器	魔神军团一齐攻击

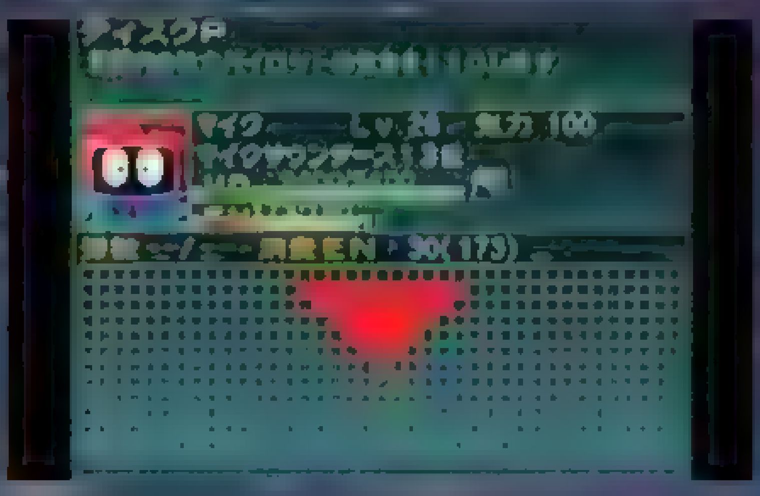


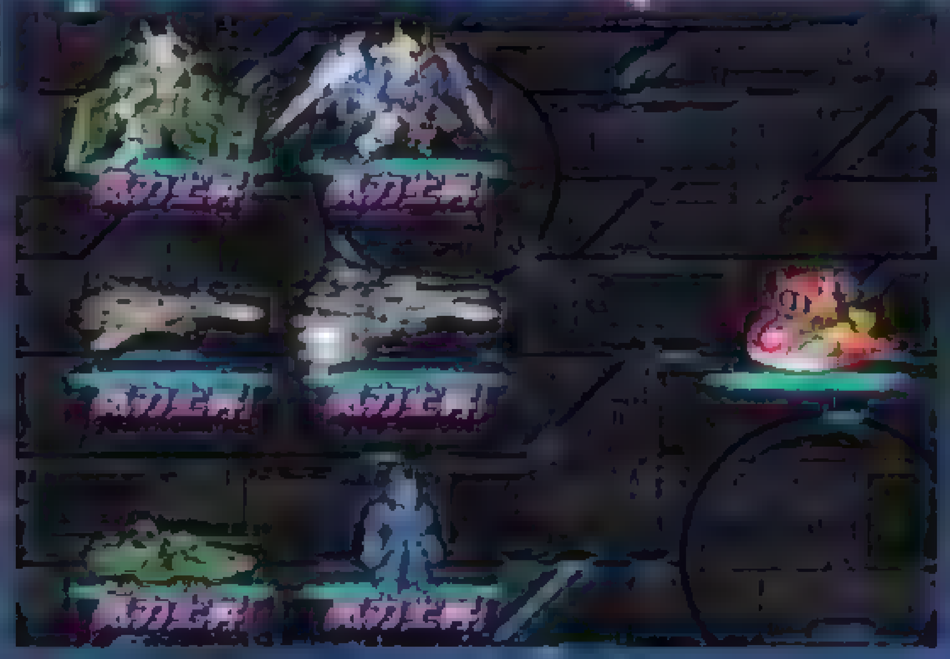
机体	夏日花 OG战装备（明人机）
驾驶员	天河明人
武器	极限闪光



ディスクP

マイクサウンダ－ス 13世能够借助disco的能量让范围内的我方提升10点气力，似乎和热气巴萨拉用于提升气力的“歌指令”有点像呢。气力直接关系到机体的伤害，看来能够使用大范围“气合”的**マイクサウンダ－ス** 13世会是一台非常实用的机体呀。





ラビアム

《SD高达外传》中的机体在本作中将使用MP作为他们的能量消耗，因此他们也能使用“魔法”这种特殊能力。骑士**アレックス**的“**ラビアム**”就是能够让范围内的我方获得全回复的强力魔法，只不过要使用这一魔法不仅要消耗很多MP，还需要骑士**アレックス**的气力到达一定程度，看来是必须到紧要关头才会使用的能力呢。

隐藏初回特典判明！

随着《机战BX》官网活动的圆满结束，本作的最终初回特典也得以揭晓，那就是系列经典之作——FC版《第2次超级机器人大战》的复刻版下载码。与之前的《超级机器人大战》HD版不同，本次的复刻版将原汁原味地把原作的风貌呈现出来，而且游戏画面的解析度将有一定的提高，绝对值得各位玩家收藏。

冤罪杀机2	Bethesda	动作冒险
多机种 Dishonored 2		美版
2016年第一季度	本地1人	对应年龄：未定
售价为PS4、XOne：未定		

大约在十五年前，我再一次把自己的力量给予了某一个凡人。不同人对于这种力量有不同的看法，有人视之为赐福，也有人视之为诅咒。但对于彼时身陷囚笼的柯福尔·艾坦诺来说，这更接近于一次机会，一次能够让他洗脱冤罪，并履行他对于女王承诺的救赎。他干得很漂亮，甚至可以说是驯熟得惊人，阴谋夺权的摄政王最后身败名裂，而就连那些最后对柯福尔倒戈一击的所谓反对派，也没能逃过他的惩罚。一番动乱之后，这个不断吸引着我注意力的群岛之国，统治权又落回了它正统的统治者：艾米莉·考德温手上。

然而我明白政治，就正如我理解混沌的本质，它从无定势，今天的安稳就是明日动乱的温床。于是，十五年后的今天，那个曾经被柯福尔借我力量救出的小女孩，如今却已经成为了一名有着坚定意志的女子，只是她似乎身负着被夺去天生所赋予的权力这一宿命，所以她又再一次从王座之上被赶了下来。只是这一次，她似乎并不甘心再当一个人质，一个等待着他人施以援手的受害者，而是要亲身夺回曾经属于自己的东西。

她成为了一名刺客，而她显然拥有一位优秀的老师，但仅仅靠肉体凡躯的力量真的能够取回统治一个国度的权力吗？这就是我该介入的时候了，毕竟一场力量不对等的游戏又怎么可能玩得足够精彩呢？

于是，艾米莉·考德温成为了一名拥有超能力的刺客，而我——赋予她力量的界外魔，将会端坐在首席，观赏着这段注定充满了惊险和挣扎的复国之路。

全新主角

或许是受了《最后生还者》和《巫师3 狂猎》的启发，又或是本来就早有此打算，无论如何，我们目前的确可以确定，在《冤罪杀机2》当中，我们也会遇到一对"父女"组合主角，那就是前作玩家就能够操纵的女王贴身卫士柯福尔·艾坦诺（Corvo Attano），和在前作故事结束的十五年后，已经长大成人的艾米莉·考德温（Emily Kaldwin）。

不过《冤罪杀机2》毕竟是一款主视角的动作冒险游戏，所以游戏并没有打算让玩家身边多出一个额外的同伴，而是采取了一种类似《生化危机 启示录2》的关卡呈现方式，柯福尔和艾米莉都会有机会面对同样的关卡，但是两人之间的能力存在着差异，而且也会从不同的视角出发去体验这些关卡，从而产生不同的游戏体验。当玩家体验过两边的故事之后，才会对整个关卡的故事有着一个全貌的认识。

▲E3展上Bethesda的展台中，《冤罪杀机2》的展出内容中除了艾米莉的画像之外，也有一位中年男子的画像，按照目前的情报推断，画中人应该就是柯福尔。

◀艾米莉在成年之后的整体容貌有着母亲的影子，但是脸部线条要更刚硬，显示出她性格中强悍的一面

©2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.

全新能力

既然主角当中增加了艾米莉，游戏当中自然也得增加全新的超自然能力。按照前作中的设定看来，虽然获得了界外魔（The Outsider）印记的人类都会获得超自然能力，但是这些能力的表现形式却是因人而异。在游戏本体当中扮演主角的柯福尔和在 DLC 中作为暗线主角登场的刺客组织领导达乌德（Daud）不但各自拥有一些独特能力，在同一种能力的性能上也有着差异，例如柯福尔的闪现就只是把自己传送到一定距离外的目标处，但是达乌德的闪现则能够在玩家选定传送目标位置时停止时间，因此玩家可以更为从容地选择目标。同时两人的特殊视觉超能力不但效果不太相同，连名字都不一样，柯福尔的是“黑暗视野”，会优先察觉场景当中的活物，升级后还能看到场景中有用的物品，而达乌德的则是“虚空之瞳”（Void Gaze），优先察觉的目标反倒变成了场景当中的符文（Rune）和骨雕（Bone Charms），只有升级后才能察觉活物的踪迹。

▲根据部分情报透露，艾米莉这个远距离移动能力的名字是“远魅”（Far Reach）。

▼艾米莉发动“时间迟滞”时，手背上出现了界外魔的符号，这是获得其力量的标志。

同样地，在本作的公布视频当中，艾米莉也展现出了她特有的超自然能力，例如她的远距离移动能力并非是普通的闪现，而是延伸出一条融合了烟雾和布料特点的“触手”，在触碰到目标地点之后，会直接把艾米莉拉到目的地，而且从视频中看来，这种能力的可触及距离似乎远于闪现。除此之外，在视频的最末尾，艾米莉还展现出了一种令人震惊的超能力，她可以把自己化为一团黑色的烟雾，还拥有两只野兽般的爪子，不但能够用于快速穿越狭窄的空间，还能够用于正面击杀敌人。但是这种能力似乎和“《冤罪杀机》系列”本身的风格不太搭调，所以目前稀饭我不太肯定这到底是一招剧情专用的特殊技能，还是游戏中真的安排了这么一个“大招”，留给玩家在特殊场合大开杀戒所用。

一脉相承

不过除了新的能力，艾米莉和柯福尔也有许多相似之处，例如她也有减缓时间流动的超能力，效果和柯福尔所掌握的“时空迟滞”（Bend Time）目测没有太大差别，同时她的装备目前看来和柯福尔还是保持着一致，包括可伸缩的短剑、能够连射的弩弓、手雷还有电击地雷，但是按照目前透露的情报看来，她也有拥有自己独特的装备，因此玩家在操纵艾米莉时的整体体验还是会和柯福尔存在着较大的差别。

那么作为另外一个可操作角色，柯福尔和前作当中又有着什么样的差别？首先，可以确定的是，他的超自然能力仍然会维持着和上作几乎一样的配置，不过在整体升级项目上则有了更多的深度和扩展空间，这意味着熟悉前作的玩家可以在操纵柯福尔的时候快速上手，但是在随后的游戏当中则会随着获得符文而不断扩展出不一样的能力和玩法。

▲艾米莉在视频里还向观众们演示了一下电弧地雷用来对抗机器人时所产生的奇效。

全新道路

和多数潜行主题游戏类似，《冤罪杀机》当中为玩家提供了两种游戏方式，正面战斗当然是其中之一，而玩家也可以走甚至不杀一人的潜行风格。这种设计被延续到了《冤罪杀机 2》当中，但是同时制作人也向玩家保证，游戏中将会提供第三条道路给玩家，但是其具体的玩法则暂时没有被透露。鉴于本作当中，蒸汽朋克的风格被进一步扩展，光是在游戏的预告视频当中就出现了能够变形的豪宅和能够自律行动的机器人，而开发商 Arkane Studios 当中又有众多来自于赛博朋克主题游戏系列《杀出重围》的开发者，我们可以不妨大胆地猜测，这第三种风格可能会是“骇客”风格，玩家能够通过控制这些超越时代背景的“黑科技”产物，以其人之道还治其人之身，把其变为制敌的利器。

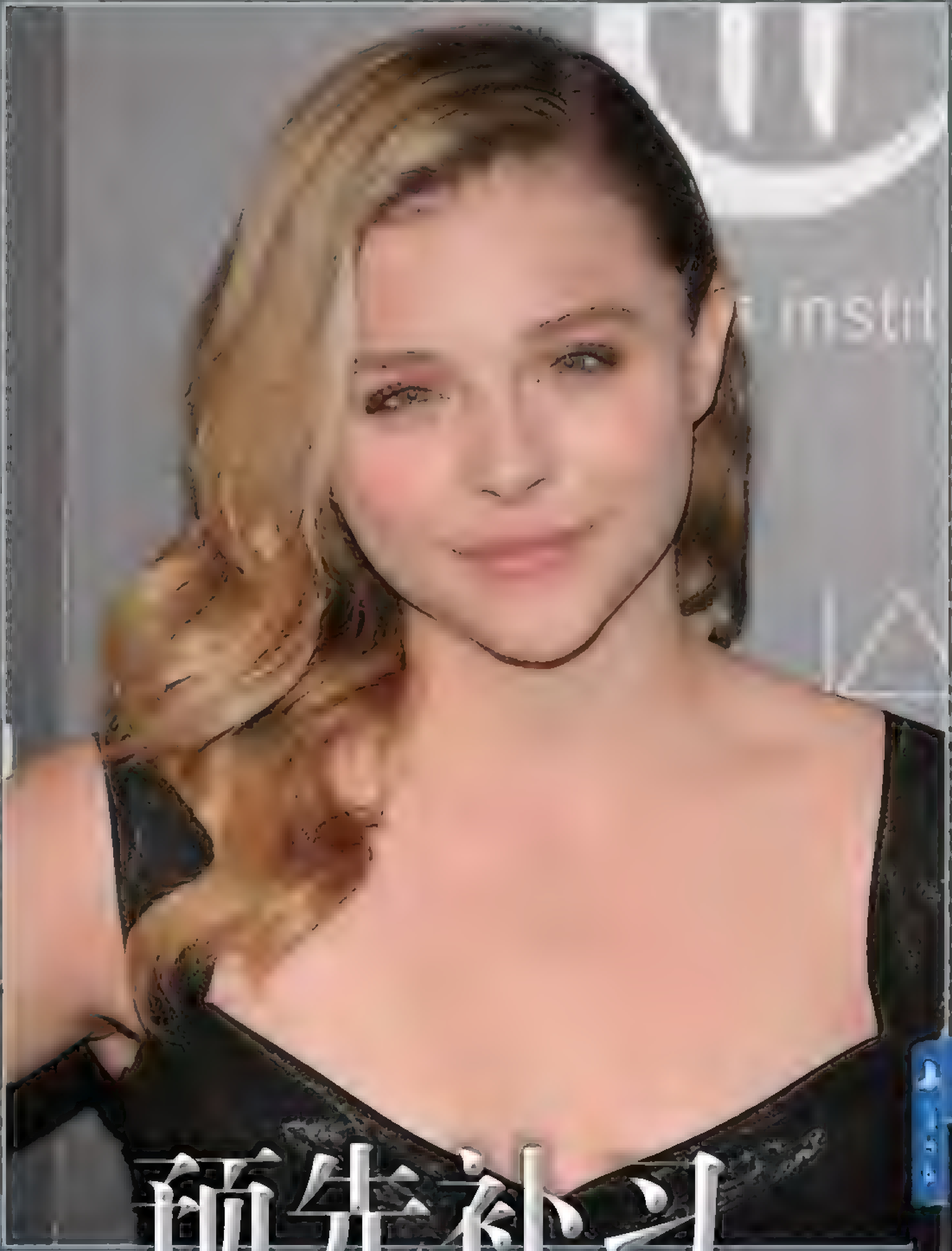
同时游戏当中的场景也会增多，前作当中柯福尔奋战过的敦沃城（Dunwall）自然还会是场景的一部分，不过沿海城市卡尔纳卡（Karnaca）也会成为艾米莉和柯福尔的目的地，这里不但有着不同以往的风光以及场景特点，也包含着艾米莉夺回自己国家控制权的关键要素。

▶沿海城市卡尔纳卡的风光和敦沃城有着巨大的分别，而且这里似乎流行采用风力发电，而没有沿用鲸油这种在前作中占据了重要地位的能源。

引擎升级

《冤罪杀机 2》和今年公布的大多数美式游戏作品一样，都是专门为次世代平台而打造，这不但意味着游戏抛开了本世代的限制，能够把游戏的表现力提升到另外一个层次，也意味着游戏本身能够进行足够强大的技术升级，所以当《辐射 4》还是在使用老引擎的升级版时，《冤罪杀机 2》却抛弃了打造上一作时使用的“虚幻 3”引擎，改用了全新的“虚空”引擎（“Void” Engine），这个引擎实际上是已经归属于 Bethesda 的母公司 ZeniMax Media 旗下的 id Software 打造的 id Tech 6 引擎的变体，不过在整体架构上针对《冤罪杀机 2》的风格进行了调整和改造。这个引擎的实际表现如何？我们在本作正式公布实际游戏画面的时候就能够一窥究竟了。

▲如果这座精致的机关屋真的能够在游戏当中出现，那么虚空引擎的强大场景构造能力肯定功不可没。



全新配音？

在《冤罪杀机》的游戏过程当中，柯福尔是不会说话的，所以在剧情当中玩家只会听到 NPC 在对着主角自说自话，不过在 DLC 中玩家扮演达乌德时，则能够听到角色和其他 NPC 进行对话，或许是考虑到前一种安排在这个强调演出效果的时代多少显得有点怪异，所以在《冤罪杀机 2》当中，柯福尔也会在剧情当中开口说话，不过他的配音演员是谁则尚未确定。

同样地，作为新女主角登场的艾米莉目前配音演员尚未确定，不过她在前作的配音演员是克洛伊·格蕾丝·莫瑞兹（Chloe Grace Moretz）——没错，就是大名鼎鼎的“超杀女”，严格来说继续沿用应该也是不成问题的，只是她的声线比较甜美，用来配只有十岁时的艾米莉自然是适合的，但要给现在已经二十五岁，并且成为了一名女刺客的艾米莉配音则可能显得有点怪异，所以这一作当中艾米莉也有可能会由另外一位配音演员献声。不过如果配音演员真的还是继续由克洛伊担当，那柯福尔的配音演员肯定得找尼古拉斯·凯奇（Nicolas Cage，《海扁王》中“大老爹”的扮演者）嘛！（误）

◀正如游戏中艾米莉从小公主变成了一位女刺客，克洛伊也从当年的小萝莉变成了如今的大美人，不过这也带来了另一个问题，如今她已经是当红影星了，请她来配音除了要考虑声线是否符合角色定位外，价钱恐怕也是一个不小的问题。

预先补习

虽然相信玩过前作的玩家都对《冤罪杀机 2》充满了期待，不过本作起码也要在 2016 年第一季度才能推出，还不能排除为了提高品质而进行延期，所以在看到预告片后已经开始手痒的真饭们恐怕得等待好一段时间。不过 Bethesda 也是懂大家的心，所以也非常符合目前业界习惯地先给大家炮制了一盘炒冷饭来填填肚子，那就是将会在今年内推出的《冤罪杀机终极版》（Dishonored Definitive Edition）。这个版本和目前流行的众多次世代高清作品一样，都是走画面品质提升 + 整合所有 DLC 的路线，不过本作的 DLC 难度极高，对于渴望挑战自己潜行技巧的玩家来说绝对值得一试，一般玩家拿来在续作推出之前练练手也是个不错的选择。本作已经宣布将于 8 月 25 日推出，有爱的真饭记得要入咯。

文 哪尼　美编 小瑟

太鼓之达人 V version | BNEI | 音乐

PSV

太鼓の达人 Vバージョン　繁体中文版

2015年7月9日　本地1人　局域网1～4人　对应年龄　全年龄

售价为5690日元

"《太鼓之达人》系列"首次登陆PSV，和街机新框体一样，本作很多歌曲的星数都下降一个等级，众多8星曲目纷纷变为7星。因此如果觉得现在的难度和记忆中有些许出入，别慌，这只是官方的技术性调整。日服方面已经确定会在未来通过DLC追加《魔法少女小圆》、"《东方》系列"的歌曲，十分值得期待，而港服由于版权问题尚不明了，目前也只公布了一些中文曲目的情报（确定会有神曲《小苹果》），相比之下实在缺乏吸引力。因此大家还是尽量选择在日服游玩本作吧。

操作模式

虽然PSV有触摸屏，但本作并不能像iOS版的《太鼓之达人+》那样进行触屏操作，玩家可以从五种按键分布类型中选择一个最顺手的。个人推荐使用"类型B"，按键分布和真实鼓面较为接近，L键和R键作为辅助，且不会误触摇杆。

基本玩法

《太鼓之达人》的演奏方式非常直观，相信不用我做过多详细的介绍了。

普通音符：红色音符（咚）为敲击鼓面、蓝色音符（咔）为敲击鼓边

大音符：红色/蓝色的大音符则为双手同时敲打鼓面/鼓边，虽然单手敲击也计入连段，但得到的分数较低。

连打音符：黄色长条音符即为连打，连续敲击鼓面和鼓边即可

气球音符：必须连续敲击鼓面（咚）直到气球吹破，上方会显示吹破气球所需的连打次数。未能在规定时间内吹破不会影响连段，吹破的话则有分数加成。

音符判定：根据敲击时机的准确度，音符分为良、可、不可三种判定评价，良和可均会被计入连段数中。

曲目评级：曲目通过后会以银色王冠为标记，全连的话则为金色王冠。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc

进阶技巧

双手交替

很多没有接触过街机的玩家在初上手时，为了保持连段的稳定性会下意识地只用单手敲击，由于按键之间间隔小，或许单手足以应付大部分困难难度曲目，但这其实不是正确的方法，也不利于技术的提高。虽然有很多达人玩家也会秀出单手全连技术，但那是建立在具备足够高的水平之上。

新手玩家想要提高自身水平，必须熟练掌握双手交替连打的技巧，尤其是最基本的三连音。首先从普通难度入手，该难度下基本为红红红、蓝蓝蓝这样的同色三连音，为了避免混乱刚开始时可以先规定好起手方式，比如全部采用“右左右”、或是“左右左”。等到完全掌握这个交替连打后，则不必过于死板，要根据三连音前后的音符种类，灵活地选择“右左右”或是“左右左”。举个例子，两个间隔非常近的三连音，前一个采用“右左右”后，此时左手是闲置状态，而右手则要先完成松开按键并抬起的操作，显然第二个三连音采用“左右左”的形式会有更充裕的反应时间。

从困难难度开始，便会频繁出现异色三连音（红红蓝、红蓝蓝、红蓝红等），依然按照同色三连音的处理方式进行练习。

谱面分解

从困难难度开始，便会比较频繁出现长串的异色音符连打，魔王难度下的变化更加复杂。面对此类谱面时，玩家要在熟练掌握交替连打的基础上，在音符出现的瞬间将其视为多个三连音进行处理，下意识完成按键，当然这需要持续性练习，先从较简单的难度开始打好基础。

1/16音符

在《太鼓之达人》中，谱面中两条白色竖线之间称为一个“小节”。上图所示的这个小节中刚好平均容纳了16个音符（第一个白线后半个＋第二个白线前半个＋中间15个），这种形态的音符便是1/16音符，也就是最为常见的三连音所采用的，因此可以将其分解为若干个普通三连音进行处理。而熟练掌握1/16音符正是通往进阶之路的第一步。

▲普通三连音采用的也是1/16音符

1/24音符

注意上图所示，小节快结束的4连音，其密度与前面的1/16明显不同，实际上是两个1/16音符间又“挤”进了一个音符，换算一下一个小节中能容纳下24（16/2*3）个音符，因此可以乘为1/24音符。此类音符需要玩家具备更快的手速，虽然出现频率不高，一般也不会长串出现，不过却很有可能夹杂在一长串的1/16音符中，务必要留意。

变速谱面

虽然玩家可以自由设定音符出现速度，不过其实不同歌曲的音符出现速度本身就是有区别的。尤其需要注意变速谱面，比如一些歌曲的某个段落音符会以0.5倍速的速度出现，此时虽然谱面看上去极度密集，但其实可能就是1/16音符。更丧心病况的则是同一段落里的音符会以不同的速度的出现，突然来一个二倍速的音符让你措手不及，这个考验的便是玩家的反应力以及对谱面本身的熟悉程度了。

演奏游戏

演奏选项

在选曲界面中按△键打开选项菜单，玩家可以对以下元素进行调整。

音色	调整敲击太鼓时的音色，与奖杯相关
乐曲排序	根据分类、难度、完成情况等调整曲目顺序
真打	开关真打模式，具体参考后文“真打模式”
速度	调整音符移动速度，最高为四倍速
特殊	调整为自动演奏或是隐谱模式等，其中“特训”为只要一次失误便自动重新开始，适合想要刷全连金冠的玩家
颠倒	红色与蓝色音符颠倒显示
随机	红色与蓝色音符随机替换

特色系统

真打模式

《太鼓之达人》街机版14代引入的计分模式，和普通模式最大的差别在于得分没有连段数加成。普通模式中连段数越高，则单个音符获得的分数越高，而真打模式下每个同类音符的分数是固定不变的（“可”判定得到的分数为“良”的三分之一），更考验玩家的打击准确

度，也能更客观地反映出玩家的真实水平，因此在一些正式比赛中会采用这个模式。

本作是系列首个引入“真打模式”的家用游戏机版本《太鼓之达人》，在演奏游戏的选曲界面按△键后将“真打”选项开启即可。需要注意的是，真打模式下取得的分数和皇冠是单独计算的，因此其实每个难度下的单首歌曲都可以取得两个皇冠，对于有皇冠要求的奖杯起到了不少帮助。比如要求魔王难度取得 25 皇冠的奖杯，玩家只要找 13 首最简单的魔王曲目分别在两个模式下各完成一遍即可。

太鼓训练

和真打模式一样，太鼓训练模式也是首次引入家用游戏机版本。演奏中按下 Select 键可以打开调整菜单，方向键上下调整音符速度，范围在 0.5 倍 ~1 倍，低于正常速度时不会有音乐。方向键左右则是快进和回退，方便玩家选择不擅长的段落反复练习。

曲目相关

游戏本体包含 77 首曲目 +9 首隐藏曲目，也就是总共 86 首曲目，其中有 17 首曲目可解锁里谱面。具体开启方式如下：

可解锁里谱面的曲目

以下曲目通过魔王难度后即可解锁对应的里谱面

《ギミチョコ！！》	《やわらか战车》
《Star!!》	《白鸟の湖》
《残酷な天使のテ－ゼ》	《Let's 贡献！ ～恋の惩役は 1,000,000 年～》
《圣枪爆裂ボ－イ》	《Abyss of hell》
《脑浆炸裂ガ－ル》	《BLAZING VORTEX》
《千本樱》	《Ridge Racer》
《六兆年と一夜物语》	《冬龙 ～ Toryu ～》
《さちさちにしてあげる》	《Xa》
《千本桜 ver. 小林幸子》	

隐藏曲目解锁条件

《がしゃどくろ》	完成七级委托“大闹的怪物”
《チャ－リ－ダッシュ！》	完成六级委托“新种”
《女神な世界 II》	完成四级委托“雪原的杂音同化”
《Xa》	完成四级升段委托“追击”
《D's Adventure Note》	完成三级升段委托“VS 玻璃鲸鱼”
《女帝～インバラトゥ－ラ～》	完成二级升段委托“艾恩札兹落星地的调查”
《ノるどん 2000》	完成一级委托“狗狗间的争执”解锁曲目
《绝望のトツカ－タ》	完成一级最终委托“VS 大正琴”
《≠ MM》	完成一级最终委托“VS 杂音大正琴”

鼓众大冒险

难度选择

鼓众大冒险分为小辣（普通）、中辣（困难）和大辣（魔王）三个难度，各难度下的歌曲谱面和“演奏游戏模式”中的难度相对应。

由于战斗时的演奏并非仅仅只是通关这么简单，谱面中会加入炸弹、场景干扰以及更多的任务要求，因此实际上不少曲目会比“演奏游戏模式”中更难一些，因此若是不太擅长此类游戏的玩家可以选择最低的普通难度来完成，当然也可以在枫木之家中随时切换难度，不同难度下名声值的取得没有差异。

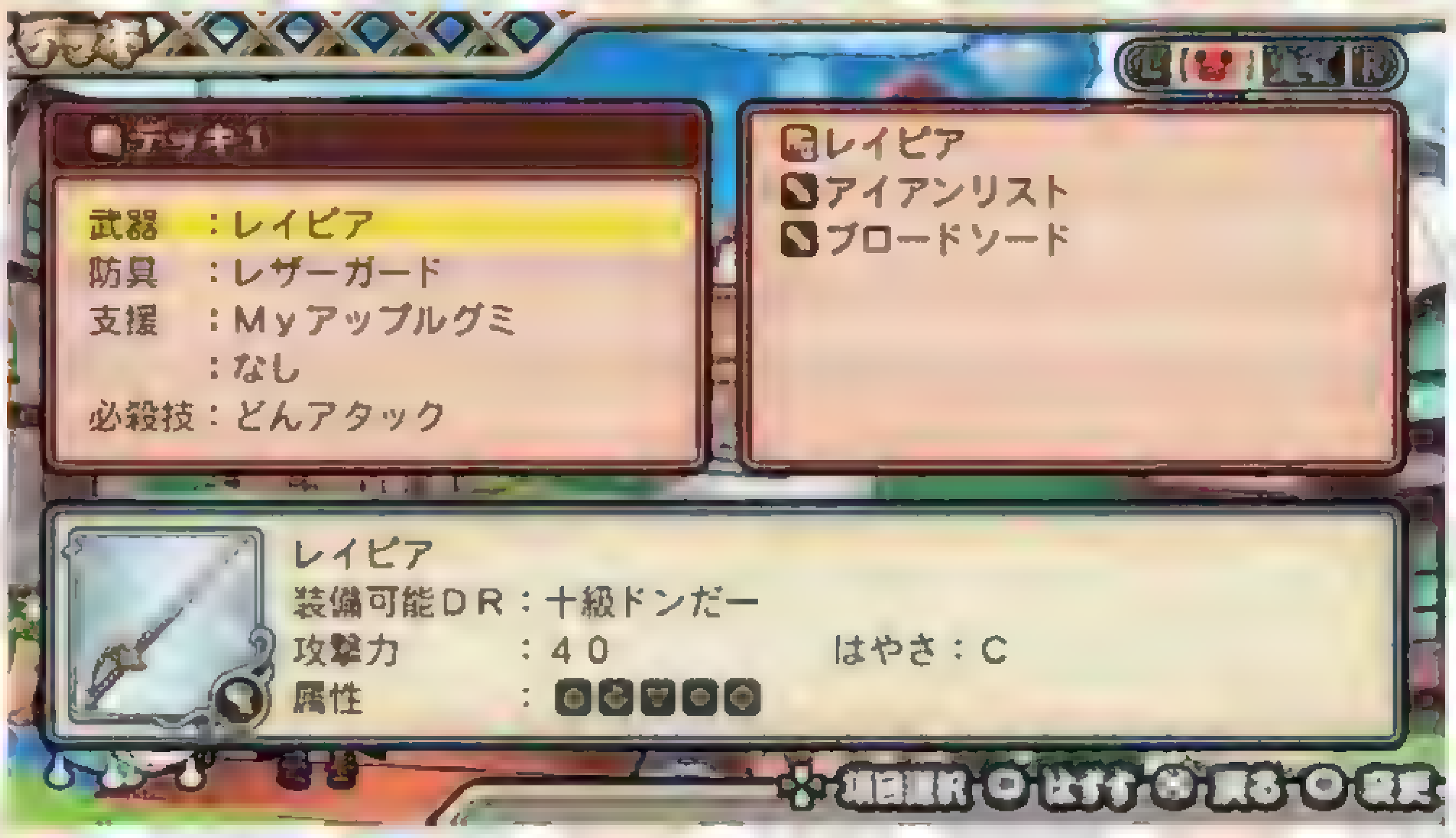
▲演奏时谱面会受到各种干扰

提升阶级

鼓众大冒险中，随着名声值的提升并完成升段任务后，便可提升自身阶级，成长顺序为十级～一级、初段～十段、皆传～霸王。随着段位的提升，玩家可以挑战更高难度的委托并推进剧情。

完成“委托看板”和“任务看板”中的任务都可以获得名声值，初次完成时可获得 100% 的名声值，之后只能获得 50%。因此想要快速积累名声值的话请尽量挑战新任务。

装备卡片



角色的武器、防具、支援和必杀技都以卡片形式进行呈现。战斗中所有装备的卡片显示在画面的左上角，在枫木之家的“卡组”选项

中可以进行调整。

玩家可以设定好5个卡组，每个卡组中最多可装备一把武器、一个防具、两名支援角色和一个必杀技。LR切换不同的角色后，选择相应的卡组并按□键即可装备。

武器有“速度”差异，速度越高则攻击频率越高，虽然可能攻击力稍微低一些，但在某些时间较为紧迫的任务中，或是搭配有持续加成效果的支援角色，会有比不错的效果。

战斗相关

必杀技

战斗中会随机出现“必”字样的紫色音符，顺利击中便能发动强力的必杀技。对应的角色立绘也会以Cut in的方式切入。

属性相克

游戏中的敌人具有不同的属性，分别为火、草、水、光、暗，共5种。其中火克制草、草克制水、水克制火、而光与暗相互克制。遇上强敌时可以装备上克制其属性的武器，以及不被对方克制的防具，从而让战斗更有优势。

装扮加成

在演奏游戏中，不同的装扮只有外观上的区别，不过在鼓众大冒险中，装扮则带有各自的加成效果，比如提升攻击力、防御力、附加属性等等，可以根据不同的任务状况进行选择。

印章本

完成印章本中相应条目的条件后，便可以得到奖励和印章。由于游戏自带中文，条件说明都很清楚，因此这里就不一一罗列了，大家参照中文说明来完成即可。

奖杯列表

本作的白金难度并不算太高，但需要花费较多的时间，过程也比较枯燥。尤其是全曲通关一遍，面对一些不喜欢的曲目时实在有些提不起劲。至于通关25首魔王难度曲目，由于真打模式皇冠另外计算，因此只要能搞定13首左右即可，7星以下的曲目还是比较容易通过的。另外Perfect相关的的奖杯都看可以选择在最低难度下完成。

奖杯	名称	取得条件
白金	太鼓之达人V VERSION达人	取得所有奖杯
铜杯	初次　玩太鼓	演奏游戏中初次通关任意歌曲
银杯	简单难度王冠25	简单难度中通关25首歌曲
银杯	普通难度王冠25	普通难度中通关25首歌曲
银杯	困难难度王冠25	困难难度中通关25首歌曲
银杯	魔王难度王冠25	魔王难度中通关25首歌曲
铜杯	初次Perfect	任意一首曲目达成全连通关（金冠）
金杯	Perfect之神	总共获得100个金冠
铜杯	100连段	达成100连段
铜杯	300连段	达成300连段
铜杯	连打魔王	单次演奏中连打次数累计达到100
银杯	全良Perfect	通关任意曲目所有音符均为“良”评价
铜杯	二倍速Perfect	开启二倍速并全连通关任意曲目
铜杯	随兴Perfect	开启随性并全连通关任意曲目
铜杯	乱七八糟Perfect	开启乱七八糟并全连通关任意曲目
铜杯	颠倒Perfect	开启颠倒并全连通关任意曲目
铜杯	隐身Perfect	开启隐身并全连通关任意曲目
银杯	全类型通	所有曲目通关一次（不限难度、不含DLC曲目）
铜杯	开始　玩鼓众大冒险	开始游玩“鼓众大冒险”模式
铜杯	九级鼓众	鼓众大冒险升级为九级
铜杯	八级鼓众	鼓众大冒险升级为八级
铜杯	七级鼓众	鼓众大冒险升级为七级
铜杯	六级鼓众	鼓众大冒险升级为六级
铜杯	五级鼓众	鼓众大冒险升级为五级
铜杯	四级鼓众	鼓众大冒险升级为四级
铜杯	三级鼓众	鼓众大冒险升级为三级
铜杯	二级鼓众	鼓众大冒险升级为二级
铜杯	一级鼓众	鼓众大冒险升级为一级
铜杯	初段鼓众	鼓众大冒险升级为初级
铜杯	VS小林幸子	鼓众大冒险中与小林幸子进行战斗
金杯	卡瓦第纳村的救星	鼓众大冒险模式通关
铜杯	挑战试炼	完成段位任务中的任意“挑战试炼”即可
铜杯	必杀太鼓	鼓众大冒险中成功发动必杀技
铜杯	站上舞台	装备小林幸子的卡片进行战斗
铜杯	太鼓计数器5000	敲打太鼓总次数达到5000
铜杯	太鼓计数器10000	敲打太鼓总次数达到10000
铜杯	太鼓计数器20000	敲打太鼓总次数达到20000
铜杯	太鼓计数器40000	敲打太鼓总次数达到40000
银杯	太鼓计数器60000	敲打太鼓总次数达到60000
金杯	太鼓计数器76500	敲打太鼓总次数达到76500
铜杯	音色改变者	变更太鼓的音色并演奏5次以上
铜杯	一人十色	变更太鼓的音色并演奏10次以上
铜杯	穿搭达人	头部和身体更换过10种不同的样式
铜杯	最佳穿搭	头部和身体更换过20种不同的样式

魔王难度王冠25

将13首星数最低的魔王难度曲目分别在普通模式和真打模式下各完成一遍。其他难度下的同类型奖杯同理。

300连段

比较简单的取得方法是选择普通难度的《千本樱》

全类型通

自由演奏模式中，游戏本体包含的86首曲目都通关一遍，难度不限，不包括里谱面和DLC曲目。其中9首隐藏曲目需要先在“鼓众大冒险”中取得。

VS小林幸子

鼓众大冒险模式通关后，需要继续完成“任务看板”中的任务来提升段位。此时名声值提升较快，反复刷初段任务即可。提升至五段并完成前两个任务后便会解锁务“强大的新种敌人登场”，这个任务中的BOSS便是小林幸子，之后无论任务成功与否都能解锁奖杯。

站上舞台

完成五段的小林幸子任务后可以获得其必杀技卡片，之后装备并成功使用一次即可。

PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐

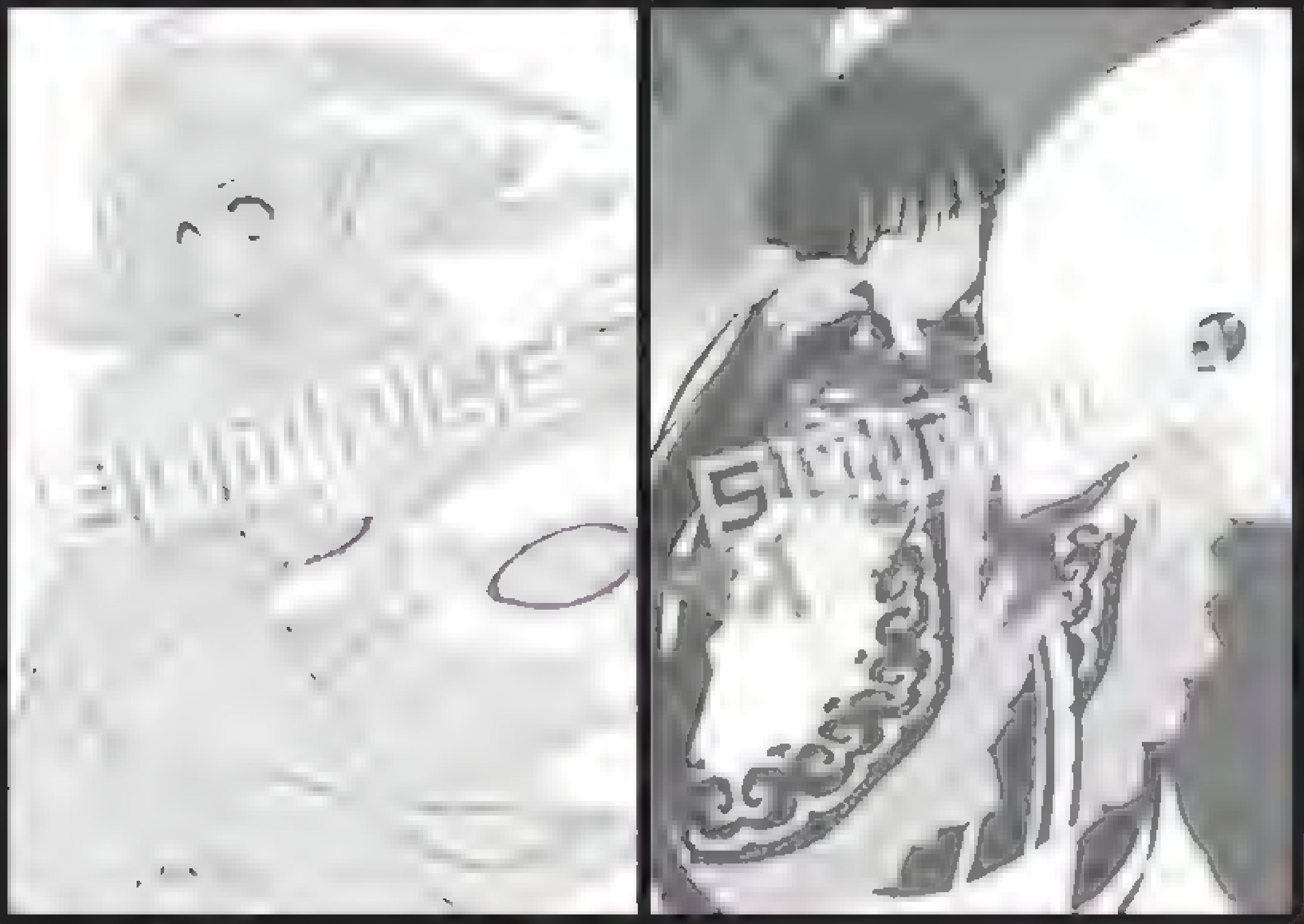
E3 带来的余波日益散去。在最近，日本 PS 系平台的游戏阵容又迎来了不少新消息，当中既有新作的周边，也有新的 DLC 情报或者新的版本更新，又或者是新游戏的配信，令人应接不暇。

最新系统	PS4：2.57版本	PSV：3.52版本	PS3：4.75版本

《传颂之物 谎言的假面》店铺特典公开

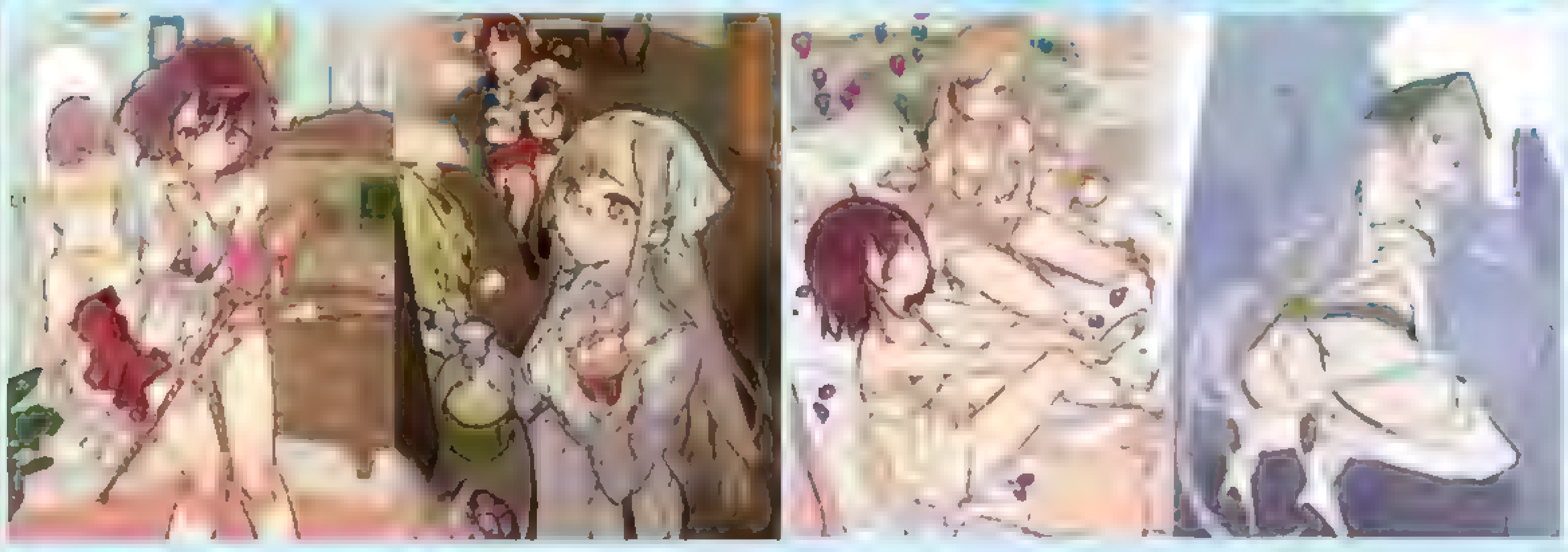
PS4 PS3 PSV

将于 9 月 24 日发售的《传颂之物 谎言的假面》近期公开了店铺特典，当中，就有原画画师甘露树绘制的新图特典，分别为 Sofmap 的 B2 尺寸挂画、虎穴的 B2 尺寸海报、WonderGoo 的 B2 尺寸挂画、Geo 的 A4 尺寸文件夹。动画风格的新图特典有：Imagine 的 B2 尺寸挂画、古本市场的 A4 尺寸文件夹、TSUTAYAA4 尺寸文件夹等。日本 Amazon、乐天、HMV 等知名购物网站也有专属的店铺特典，有兴趣的玩家可以到官网进行查询。



《索菲的工作室》店铺限定特典公开

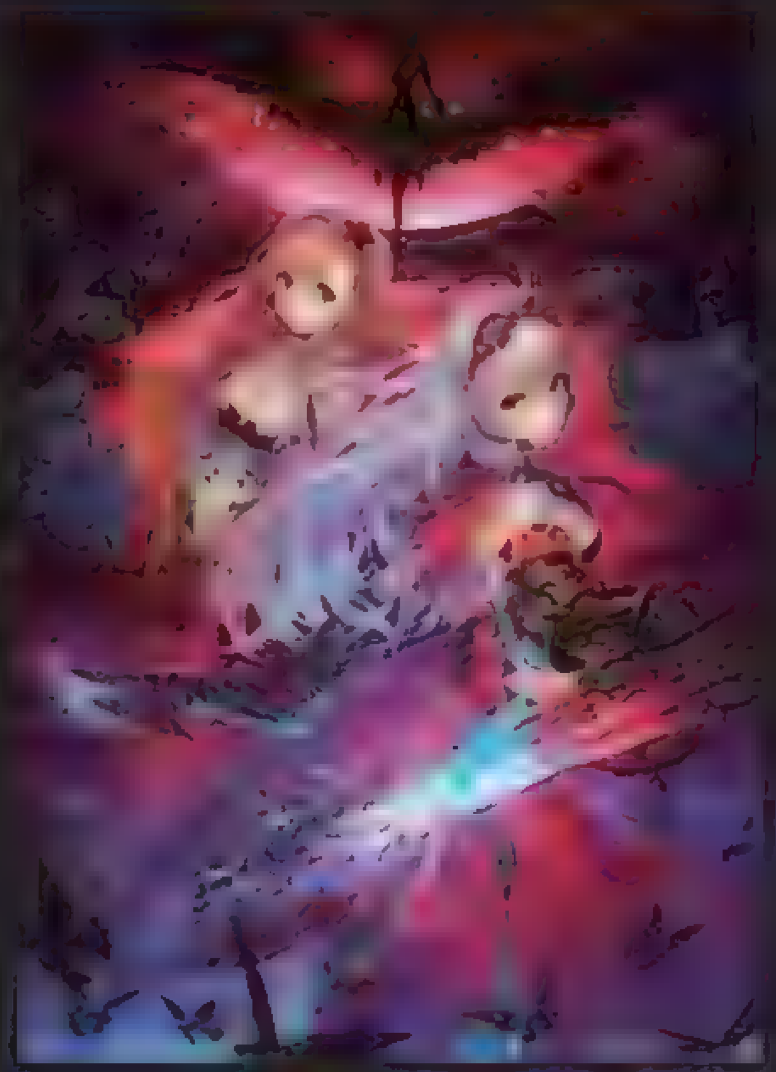
PS4 PS3 PSV



将于 9 月 25 日发售的《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》近日在官网公布了店铺特典的消息，收录了新图的店铺特典有：いまじん（大型布制海报）、GEO（A4 尺寸文件夹）、Sofmap（B2 尺寸挂画，PS3/PS4 版与 PSV 版的挂画图不同）、Fammys 与お宝创库（B2 尺寸挂画）、Furu1Online（A4 尺寸文件夹）、Loppi 与 HMV（A3 尺寸海报）、WonderGOO（B2 尺寸挂画）。其他非新图特典的各店铺特典内容可到官网进行查询。

《无夜之国》延期至 9 月

PS4 PS3 PSV



原定于 2015 年 8 月 27 日发售的 ARPG《无夜之国》在 7 月下旬宣布延期至 9 月 17 日，延期的理由是为了进一步提高游戏的质量。顺便一提的是，同为 Gust 出品的“《工作室》系列”新作《索菲的工作室》也是在 9 月发售。

《机动战士高达 EXVSFB》更新 DLC 追加新机体

PS3

自发售过了将近一年半之后，《机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发》迎来了第 10 弹和第 11 弹 DLC 的配信。第 10 弹 DLC 目前已经配信，第 11 弹于 7 月 22 日配信，每一弹都有 4 台机体，每台机体售价 500 日元。

第 10 弹配信机体分别为《闪光的哈萨维》雷恩・艾姆的“PENELOPE”、《G 高达》阿莲比的诺贝尔高达、《高达 SEED》尼科尔的迅雷高达、《高达 00》剧场版里阿雷路亚与玛丽的妖天使高达。

第 11 弹配信机体分别为《模型狂四郎》京田四郎的 Perfect 高达、《高达 SEED DESTINY ASTRAY R》罗・裘尔的异端高达红色机红龙形态、《高达 W》特列斯的多鲁基斯 II 、《高达 00 V 战记》刹那的七剑型 00 高达。同时还有塞西亚的泳装造型，售价 286 日元（未含税）。

在第 11 弹配信的同一天《机动战士高达 EXVSFB》还将更新 1.09 版本，除了修正一些 BUG 之外还将追加新任务。

PSN日服展开新服务 主机文字任意刻

PSV

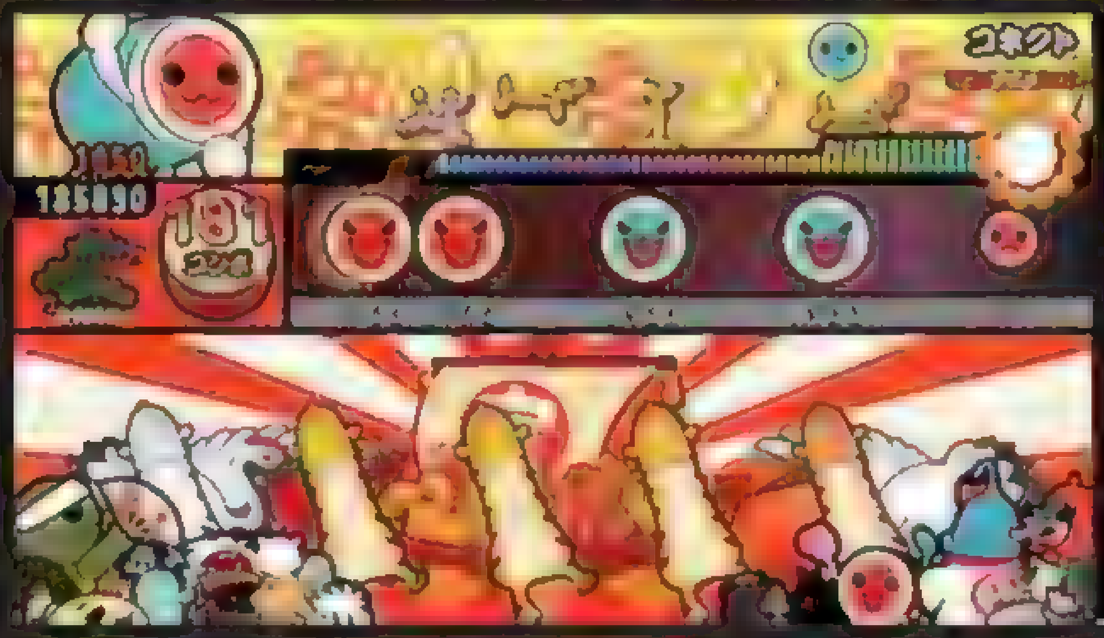
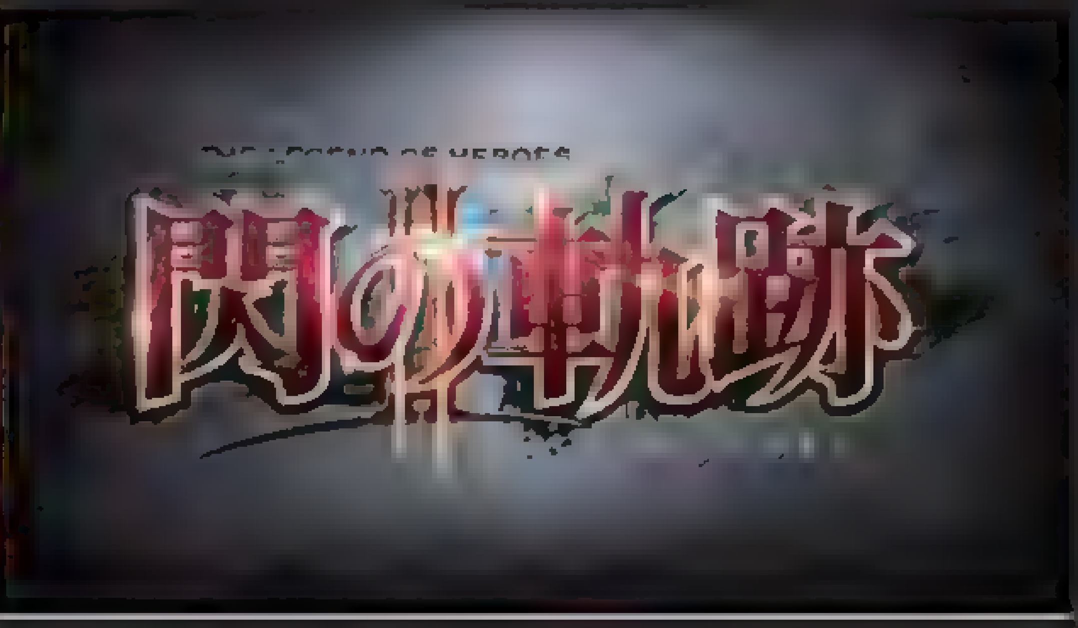
前不久，日本方面宣布在官网开展新服务，那就是让玩家任意将文字刻在PSV与PSV TV的主机上，给好友或亲人赠送主机时不妨考虑使用这类服务。

PSV目前提供这类服务的只有黑白两色主机，可刻印文字的位置为9个，PSV TV可刻印文字的位置有两个。目前在日服官网提供预览服务，各位可以尝试将各种奇怪的文字写进去来预览一下效果。

《太鼓之达人V》8月配信内容确定

PSV

距离发售已经过了两周的《太鼓之达人V》前不久公布了8月配信的内容，其中包括《魔法少女小圆》的OP《コネクト》,原创曲目《エンジェル ドリーム》与《幽玄ノ乱》、《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》的OP《闪光の行方》。同时还宣布在年内会配信“《东方Project》系列”的曲目。

《噬神者2 狂怒解放》1.30版本内容出炉

PS4 PSV

在“噬神者Fes 2015”上，制作人公开了《噬神者2 狂怒解放》1.30版本的内容，并在活动当天进行了配信。官方中文版的更新为目前截止到6月时配信的1.22版本。此次更新增加了以下内容：

●新的短篇故事“ケイトの愿い”与“シュトラスブルクの父”和新的挑战任务。

●追加由此前在《噬神者》专门志《GOD EATER MAGAZINE》上向读者们征集的丽薇与BLOOD队员新服装，分别是朱利斯的农民服、雪儿的影衣、基尔巴特的台球员西服、娜娜的猫咪帽衫、罗密欧的无袖夜衣、丽薇的情报局特务少尉制服以及本作的导演吉村广在上次生放送直播时公开的玩家角色服装“下半身没穿东西”朱利斯娃娃，穿上之后效果如何，相信更新了1.30版本的玩家们都已经体会到了。队友们的新服装也能够给玩家角色进行更换。

●追加《境界触发者》的角色三云修和小南桐绘的服装。

●追加凯特与娜娜的母亲为新同伴。

●解锁特典DLC内容：アナザ－キャラクタ－的罗密欧和丽薇、亚丽莎的Lalabit限定版特典泳装、与《刀剑神域》的联动服装、初回封入特典的“禁忌的血技”。

●新的挑战任务“GEフエスパック”和新的特务任务。

●对各武器部分血技进行调整。

●修正部分系统问题。

《潜龙谍影V》原声音乐集发售日确定

PS4 PS3

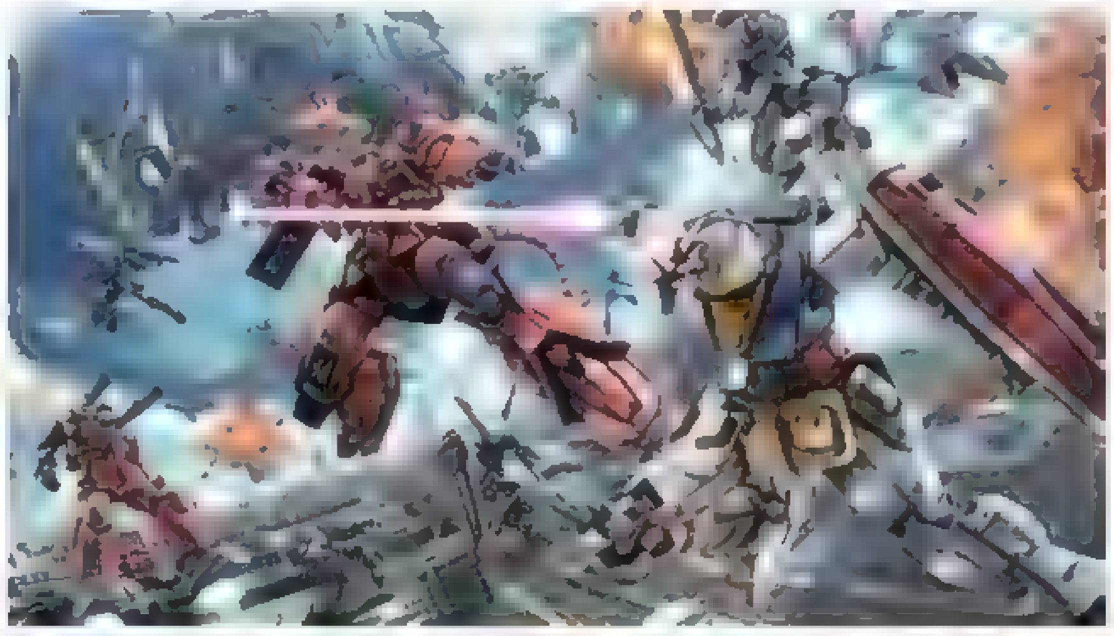
《潜龙谍影V 幻痛》将于9月1日问世，而它的原声音乐集也将在9月2日发售。《潜龙谍影V》原声音乐集将收录《潜龙谍影V 幻痛》和《潜龙谍影V 原爆点》两部作品共计50首以上的音乐，售价3100日元，初回限定版里还将收录《潜龙谍影V 幻痛》的B2尺寸特制海报。

F2P游戏《高达 征服V》将于今夏配信

PSV

曾在手机平台上配信的《高达 征服》最近宣布将登陆PSV平台，配信时间预定于今年夏季，目前在PS商店已经展开了事先登陆活动，在PS商店免费购买《高达 征服V》的“スタートダッシュパック”，就能够在游戏配信时获得SR的自由高达以及其他优惠，截止时间为8月31日。

由于《高达 征服V》与手游版是不同服务器，所以两者的存档没法进行联动。PSV版的版本为手游版的2.0版，拥有新加入的斗技场与小队战等内容。游戏内容大致分为内政、战争与动作战斗三个部分，内政为设施的建设以及机体的修理，战争为通过编制部队，与同一势力的队友们一起带领自己所在的势力走向胜利，动作战斗部分则是类似于一般的动作游戏操作，需要玩家操作自己的机体来进行战斗。



XBOX STYLE

已经很久没去过 CHINAJOY 了……[illegible]个过去被戏称为"[illegible]"的[illegible]，[illegible]和主机游戏紧密地结合在一起，心中还是有些小激动的。这次菲尔·斯宾塞会来到 CHINAJOY 为国行打气，此外还有 343、KT 等多看公司的高层到来，可见中国市场的重要性已经越来越大。别的不多说了，咱们下期见！

微软对缺席TGS的解答

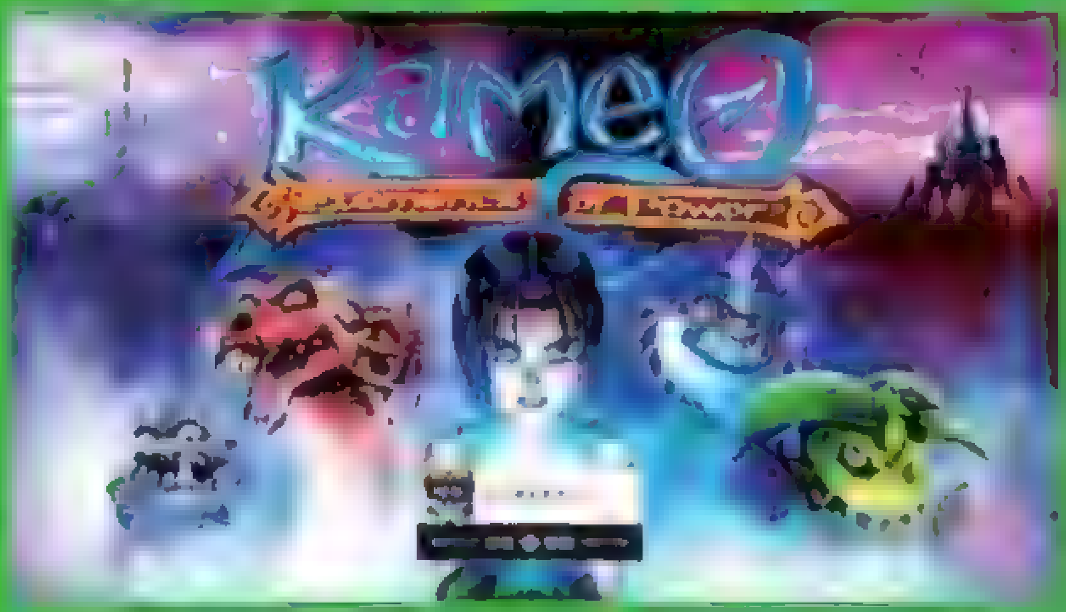
7 月 10 日，微软正式宣布不参加于今年 9 月 17 日～20 日举行的东京游戏展。这是自从 Xbox 公布以来，微软历史上第二次缺席东京游戏展。虽然消息有点突然，但了解日本游戏界的人不会觉得意外。X360 时代，微软曾经砸下大笔资金拉拢日系游戏厂商，最终由于日本游戏市场的影响力下降，微软选择了放弃。而到了 Xbox One 时代，微软对日本市场可谓慎之又慎，和 PS4 的差距已经难以弥补。

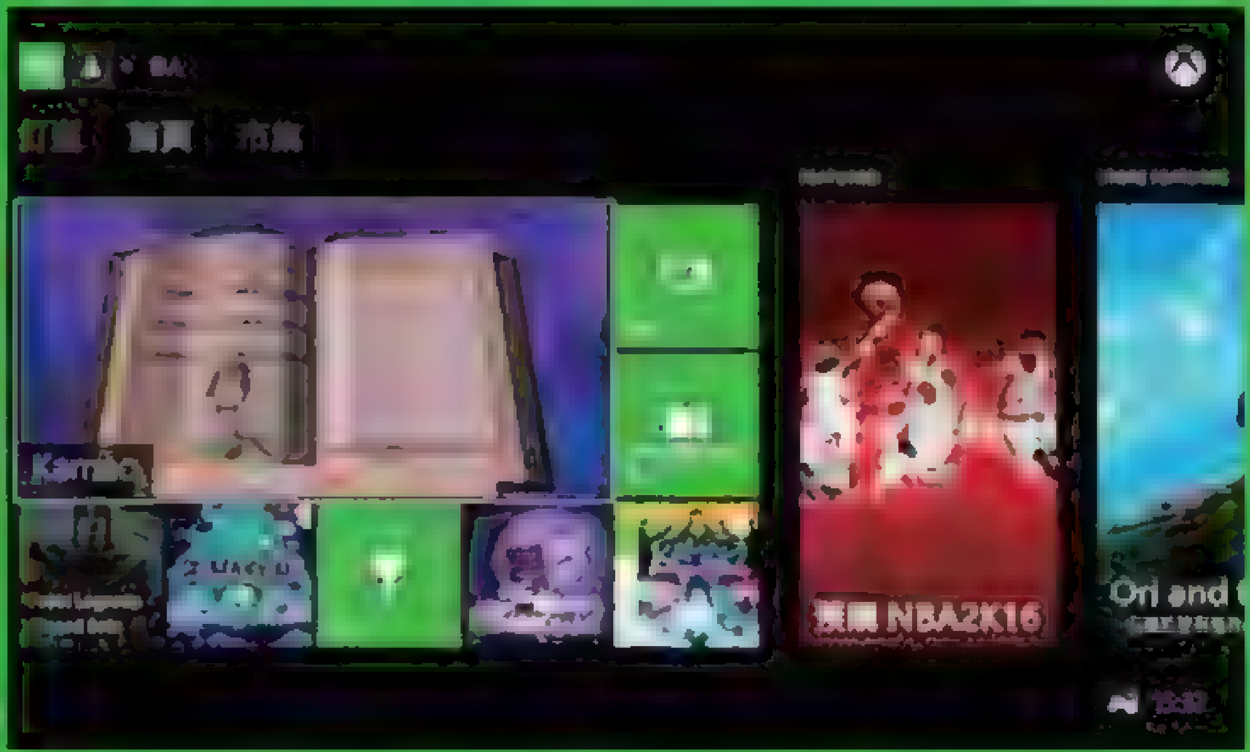
但是这并非表明微软就会放弃日本市场。Xbox 部门主管菲尔·斯宾塞在推特上就此事表示，缺席 TGS 和是否得到日本厂商支持并没有什么直接关系，作出这一决定是从资源和时间的权衡而得出的。更重要的是，日本微软表示有可能在策划一个独立的发表会，这将是一个完全的为 Xbox One 玩家准备的活动。

另外一条和日本微软有关的消息是：7 月 14 日，原日本微软 Xbox 负责人泉水敬（下图）已选择从微软离职。

Xbox One向下兼容补充

[illegible]





《使命召唤 黑色行动Ⅲ》BETA测试时间公布

[illegible]

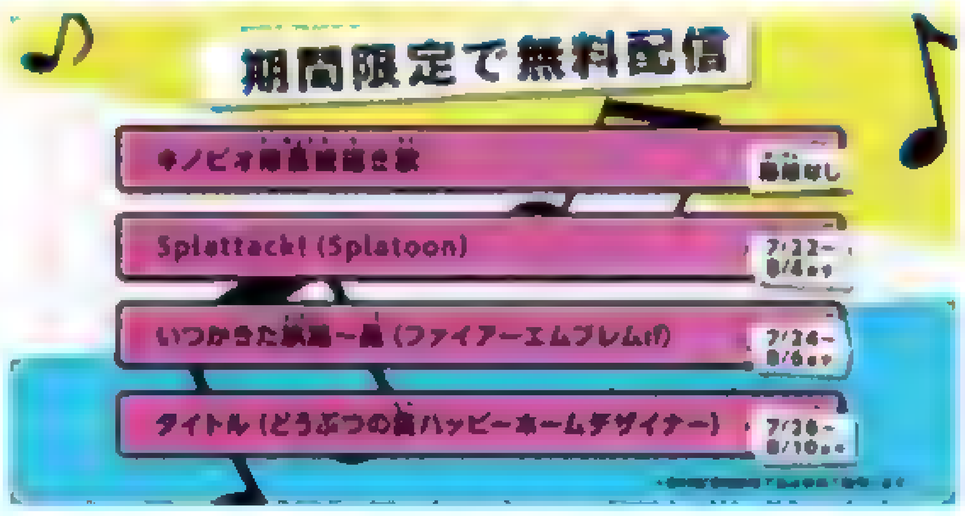
N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

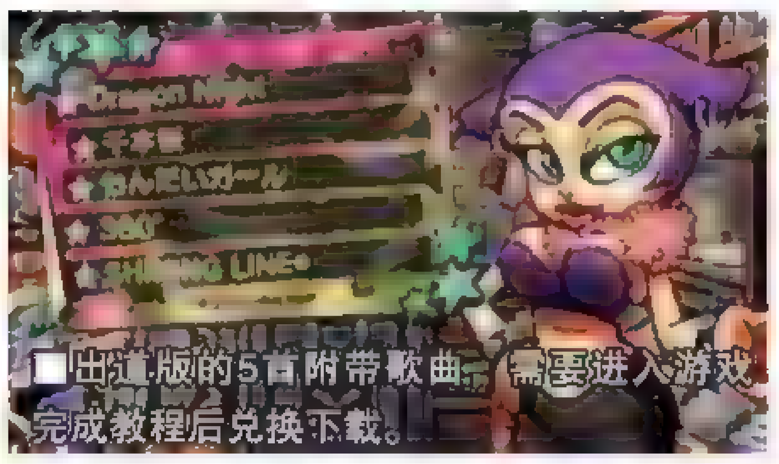
时值盛夏，7 月的多款任天堂独占游戏都相继发售，所以新作情报方面也变少了。按照这个趋势，推测 8 月内将会召开一场 Nintendo Direct 直面会来宣传下半年的新作阵容。比如在 E3 上公布过的《塞尔达传说 三角力量英雄》等 3DS 新作的新情报。另外从《油彩军团》新的电视广告中我们也看到了 8 月大更新的一些武器地图，同时新模式将在 8 月 6 日陆续上线。

《大合奏 乐团兄弟P 出道版》配信开始

3DS 的节奏音乐游戏《大合奏 乐团兄弟 P》早在 2013 年 11 月就已经发售，其提出的虚拟货币流通系统因为价格和“烂番茄”问题受到了不少的质疑。不过作为多人合奏类音乐游戏，其本身的素质还是值得肯定的。近日，eShop 就推出了价格 200 日元（含税）的《大合奏 乐团兄弟 P 出道版》。“出道版”虽然价格更加平易近人，但在包含完整的演奏功能的基础上，移除了让玩家自己作曲的高级机能。游戏自带 4 首预设歌曲，另外收录了 5 首曲子和 1 个番茄，可以从多达 8000 首的曲库中付费选择下载。如果对自创部分没有需求的话，不妨以此为契机尝试一下这款作品。



▲8月上旬的期间限定免费配信曲目。包括了《蘑菇队长》《油彩军团》《火焰之纹章if》和《动物之森 欢乐家装设计师》。过期后将转为收费下载。



■出道版的5首附带歌曲，需要进入游戏完成教程后兑换下载。

Miiverse夏季改版

Miiverse 是伴随着 Wii U 而开始提供服务的玩家社区，虽然对应了大多数的游戏，但是在推出网页版和 3DS 版之后一直没有太大变化。而在今年夏季，这个社区将迎来一次改版，在功能划分上更加明确，相信也会更加易用。

●相册

旧版的时间流贴文显示方式浏览起来可谓杂乱无章，新版则是加入了私人相册功能。可以按照不同游戏来分别展示游戏截图。截图最多能够保存 100 张，且相册默认不对外公开。

●日记

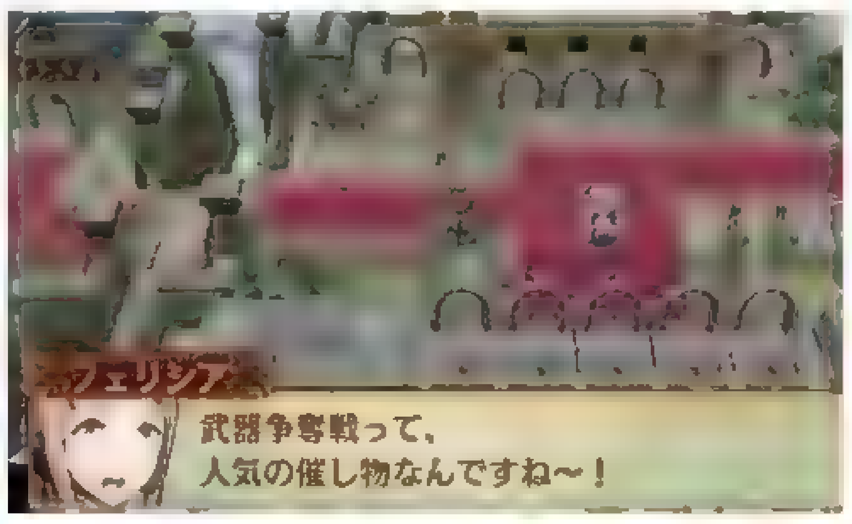
与以往在“自己的活动”投稿感想文字的功能类似，并取代该项目的投稿入口。如果是能够投稿截图的游戏，会自动附带截图。改版后的投稿/评论间隔时间缩短，数量上限放宽，变为 30 条，但游戏内投稿不受该限制。

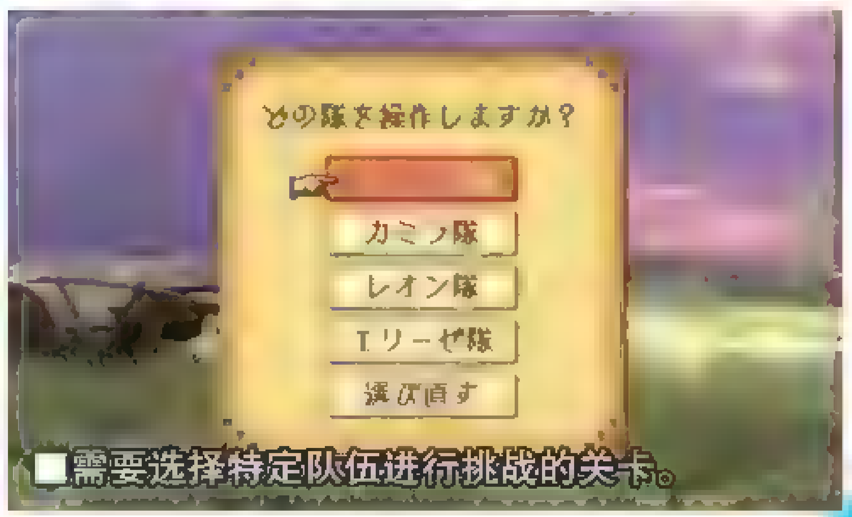
●社群

社群是改观比较明显的功能。在每款游戏的社群页面下显示的玩家投稿将分为 3 类。分别是日记、涂鸦和话题。一直有关注 Miiverse 的玩家应该都会感到社群的贴文不容易查阅，各种文字、涂鸦和截图投稿混在了一起，较差的浏览体验也让玩家的投稿价值和阅览兴致降低不少。而将三类投稿分开，尤其是涂鸦栏目和话题标签的设立，都可以方便用户找到真正感兴趣和有意思的帖子。

《火焰之纹章if》第一弹DLC公开

在白夜和暗夜王国之外的第三条路线“透魔王国”已经在前段时间更新，而近日《火焰之纹章 if》也正式开始了小型的付费 DLC 配信。从 7 月 23 日开始推送的是追加地图，之后的配信日期分别为 7 月 30 日、8 月 6 日和 8 月 20 日。第一弹 DLC 将依次释出 7 张新的地图。这些地图有的会提供更多的经验值和资金，有的会要求以固定能力的角色进行战斗，有的还对本作的正篇之前发生的故事进行补完。初回配信包含其中的 3 张，分别是“乐园争夺战”“恐怖的灵山”和“与觉醒的邂逅”。当中会出现前作《觉醒》的人物。前面两个售价分别为 300 日元（含税），第三个则是可以免费下载。对于想要一次性拥有 8 月 20 日之前全部 7 个付费 DLC 的玩家，这次配信还提供了售价 2000 日元的整合包，付费后届时即可直接下载。





■需要选择特定队伍进行挑战的关卡。

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

编辑部由于靠近香港，很多时候拿货都是得天独厚，这也使得大家有了追求限定主机的条件。最近一段时间编辑部又多了好几台限定主机，其中最热门的就是蝙蝠侠限定版PS4。年底又有不少限定主机，不知届时编辑部又有哪些土豪会出手呢？

· PSV官方刻印功能 · N3DS最新升级 · PS4、Xbox One国行开始降价

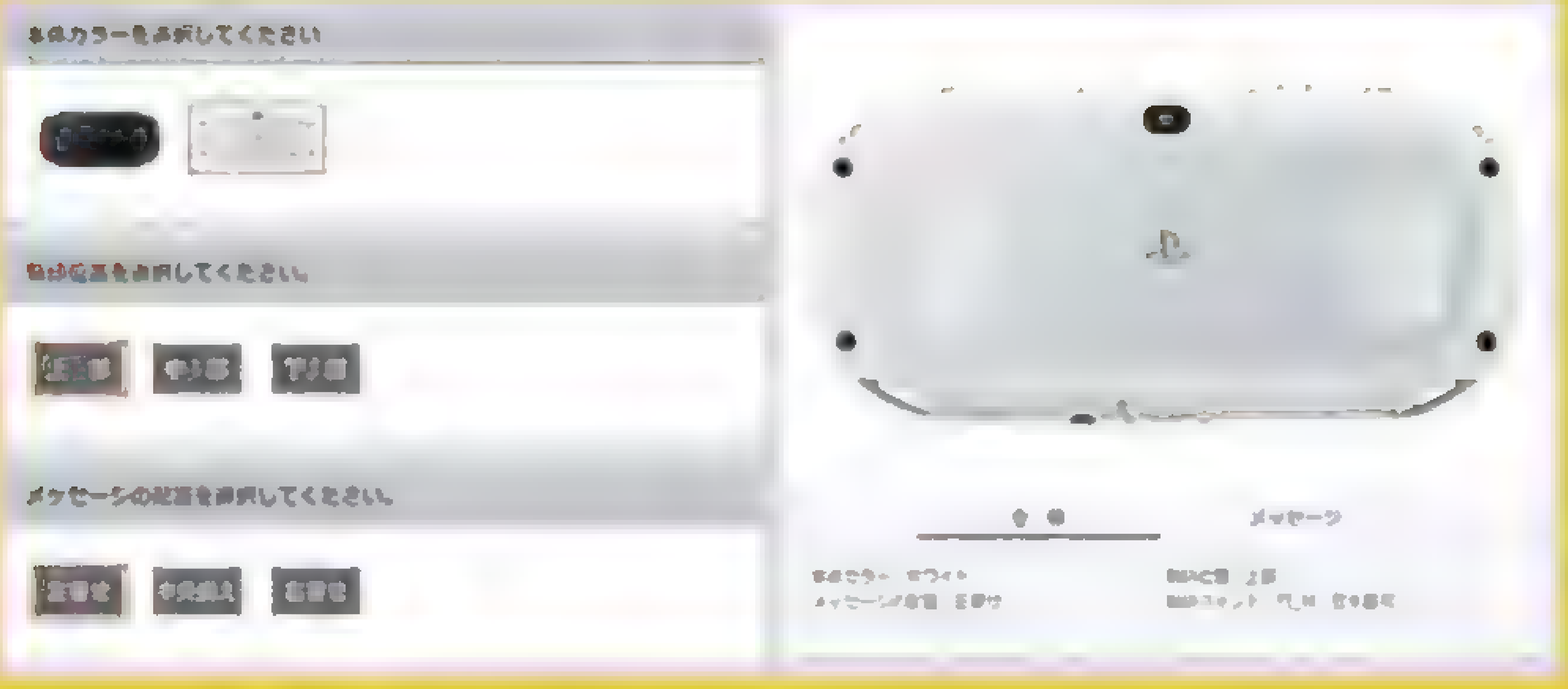
价格行情 ——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

主机	PSV-2000主机（行货）	1149元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1409元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：在索尼官方宣布PSV降价之后不少玩家都投入了PSV的怀抱，而相比之下，港版、日版主机售价没有太大变动，价格上比国行只便宜了不到100元，综合考虑到国行PSV的两年质保服务，现在的国行主机已经在性价比上甩开了港版、日版主机，近期有购机需求的玩家可以从PlayStation的天猫官方旗舰店和京东上直接选购行货主机。另外，选择海淘的朋友可以在索尼的官方商店上进行镭射刻印服务，类似于苹果为iPod、iPad提供的服务。PSV可以选择在背面的上、中、下和左、中、右共6个位置进行刻印并预览，有兴趣的玩家可以到索尼的官方商店预览：http://www.sony.jp/playstation/store/special/psvita/engraving/?s_tc=st_gp_sce_tw_20150721/。



▲日本的PSV提供镭射刻印服务，有条件海淘且追求个性化的玩家可以尝试一下。

在破解方面，目前的PSV已经可以运行Rejuvenate自制系统，并配合电脑使用GBC模拟器等几款自制软件，但每次打开PSM运行自制程序都必须要配合电脑才可以，这让Rejuvenate自制系统的实用度大打折扣。而前不久，自制系统项目的主导玩家Yifan Lu也宣布未来不再有后续动作，看来PSV破解极有可能止步于此，对于追求主机可玩度的玩家来说，不得不说算是一种遗憾。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1149元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1050元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版，9.4系统）	1050元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	390元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：N3DS系列主机目前出现了不小的变化。一直热销的大屏N3DS LL，目前9.2系统版本的主机已经消失匿迹，最新到货的主机版本均为9.4系统以上，只可运行Sky 3DS烧录卡，玩本区的破解游戏，N3DS则没有太多变化，依然以9.2系统以下的主机为主，可以使用GateWay 3DS破解游戏。从破解角度来说，N3DS会更完善一些，从游戏角度上说，N3DS LL的大屏要更爽一些，这其中的取舍就要看自己的需求了。上期提到的旧款3DS虚拟系统RXTools很多玩家都很有兴趣，并询问刷写自制系统和烧录卡相比有什么优劣。目前来说，自制系统的最大优势是成本更低，省下了购买烧录卡的银子。缺点是刷写麻烦，目前有跨区游戏无限礼包、安装CIA较慢和主机初始化的小BUG，整体上还是瑕不掩瑜。对于自制系统的建议是有一定动手

◀日版N3DS LL目前已经没有9.2系统版本主机，选择破解游戏只有Sky 3DS可以选择。

能力的直接考虑刷写自制系统来操作，如果已经有了 GateWay 3DS 或者是初级玩家，还是继续使用烧录卡更省心一些。另外，在前不久 3DS 系统更新到了 9.9，GateWay 也升级至了 3.3，可虚拟 9.9 自制系统，不过和之前一样，N3DS 系列依然无法破解，使用新款主机的玩家注意不要升级。

主机及主要周边参考价格

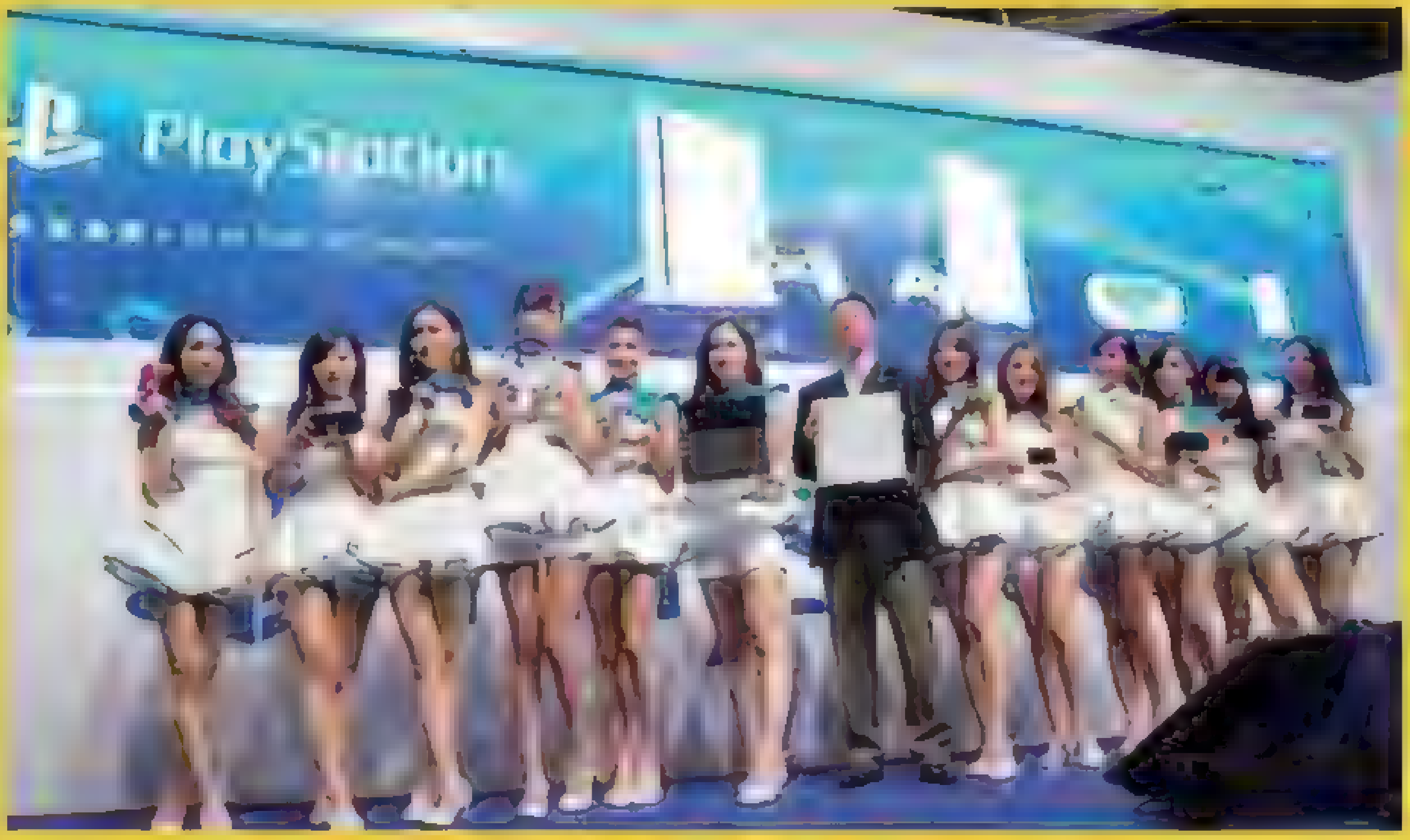
N3DS主机（日版，9.2系统）	900元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，9.4系统）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机 购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2599元
总计		2599元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：在索尼官方宣布 PSV 主机降价之后，不少玩家也期待索尼能调整 PS4 的售价，实际上索尼在前不久的 CCG EXPO 2015 上，PS4 主机在现场购买会有 400 元的直降优惠，而在目前国内的电商网站上，PS4 的价格也已经调整到 2599 元，可见虽然索尼目前暂时没有发出官方的降价声明，但 PS4 主机在国内市场上的售价已经更贴近于水货主机了，而锁服等问题由于可以使用系统还原进行破解，也不是行货主机的软肋，因此对比报价在 2400 元左右的港版主机和价格在 2300 元左右的日版主机来说，国行已经拥有了一定的优势。不过目前惟一的问题是行货主机暂时还不知道在什么时候更新至 CUH-1200 系列，现在港版的 CUH-1200 型 PS4 主机已经确定会在 7 月底的 PS 动漫电玩节上率先发售，大面积铺货相信也用不了多久，不知国行是否要等现有主机全部消化后才会上市。另外，很多玩家注意到国行主机的编码和其他地区版本不太一样，这是因为行货 PS4 代理区域的关系，编码上会有额外的一个区域代理编码，所以在主机包装上只能看到一排序列号，玩家不用担心主机有翻新问题，也不要撕掉上面的覆盖编码，这对主机后续的保修是没有影响的。



▲港版CUH-1200型PS4主机将会在一年一度的PS动漫电玩节上率先发售。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2599元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1109A主机《最终幻想X/X-2》主机同捆铁盒版套装（500GB，黑/白色国行）	2999元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
		原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2300元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1200A主机（500GB，黑/白色，日版）	2200元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2250元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2250元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：虽然 Xbox One 在国内的关注度并没有 PS4 瞩目，不过近期国行 Xbox One 主机也有不少动作，譬如在 5 月底行货主机的价格就已经从 3699 元调整到了 2999 元，贴近了 PS4 的官方售价，不过和韩版、台版相比，国行主机的价格依然没有太大优势。本周韩版、台版 Xbox One 主机价格继续下挫，台版已经贴近 2000 元价位，韩版主机调整到了 2250 元左右，相比行货有近 700 元的价格优势，而含有 Kinect 的港版主机价格在 3000 元上下，和国行无 Kinect 主机价格相同。在游戏上，由于国行主机只能登录国服，所以在解锁光驱后依然无法直接更新其他地区服务器上的 DLC。因此从性价比上出发，或许依然是水货 Xbox One 更值得选购。

▲虽然已经降价许久，但国行Xbox One暂时还无法摆脱鸡肋的定位。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2250元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2120元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	2900元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	3799元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2015年7月22日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

ファイアーエムブレムif

《火纹 if》已经发售了一段时间了，相信不少玩家已经打通了单一路线，并且在研究角色的培养以及技能的搭配了吧。不久前官方也及时推出了作为DLC的第三个剧本——“透魔王国篇”，这可以说是本作的真正形态，本次的研究除了会带来一些本作的游戏心得外，还将为大家带来第三条路线的详细攻略，希望能够对大家有所帮助。

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国 Nintendo 策略角色扮演
3DS

文 乙太 美编 心の永恒

特殊角色

在3条路线的游戏中，除了在主线章节以及外传中加入我方的同伴角色外，还有一些角色加入的方法较为特殊，他们与玩家城堡的建设有关，稍有疏忽可能就会就会错过这些角色，下面就列出3条路线中特殊角色的加入时期以及加入方法，以免大家错过。

除了加入方法较为特殊的角色外，游戏中还有一些角色会因为剧情而强制离队，其中“白夜王国篇”的スズカゼ能够通过在15章以前把他和主角的支援等级提高至A以上，从而避免其离队。而“透魔王国篇”的ギュンター和クリムゾン，都会因为剧情而强制离队，并且无法使他们留下，建议不要对他们多加培养。

特殊角色加入方法一览

路线名	角色名	加入时期	加入方法
白夜篇	イザナ	18章以后	温泉达到Lv3后加入
	ユキムラ	22章以后	络缲人形·天、络缲人形·地、络缲人形·人任一项达到Lv3后加入
暗夜篇	フローラ	18章以后	暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任一项达到Lv3后加入
	イザナ	22章以后	温泉达到Lv3后加入
透魔篇	フウガ	18章以后	温泉达到Lv3后加入
	フローラ	22章以后	暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任一项达到Lv3后加入

实用角色推荐

本作的可加入角色远比每关的可出击名额要多，所以必定有一部分角色需要成为板凳队员。尤其是在“透魔王国篇”中，两个势力的角色都会加入我方，这也意味着主力角色的培养有了更多的选择。其实许多角色的初期兵种是相同的，玩家可以凭借个人喜好选择要培养的角色，也能够通过横向转职来学习强力技能来弥补角色自身的缺点。不过，游戏里还是有几个角色是十分值得培养的，合理运用的话能使攻关的难度降低不少，下面就为大家简单介绍一下。

主角：主角其实是无论如何都需要培养的角色，但除了需要每关强制出击外，主角原本的实力就十分强劲。光是能够使用专用武器以及能够使用“龙石”，就确定了主角的特殊性，而其专有的兵种技能“龙穿”，使其在后期拥有极高的输出爆发，非常实用。

アクア：全路线共通角色，本作中惟一的歌姬，拥有能够使我方角色在单回合内再次行动的“歌う”指令，使得玩家在关卡中的战术可以更为灵活，习得技能后还能通过唱歌使角色附带能力值提升的效果。此外，**アクア**的固有技能“愈しの声”是非常实用的范围性回复手段，在缺少奶妈的情况下十分有用。缺点是**アクア**过于脆皮，需要比较好的走位以及保护措施才能存活。

モズメ：全路线共通角色，本作中惟一的村人，实用的原因主要是村人的技能保证了角色良好的成长率。此外，在本作中村人还能转职为大商人，而大商人的技能能够获得用于换取金钱的“小判”，使得**モズメ**在“暗夜王国篇”中显得尤为重要。

リョウマ：白夜王国的大哥，初期兵种就是剑圣，而且初期的能力值就很高。其固有技能使其在处于防阵的前锋时能够获得能力加成，而剑圣也拥有着多个强力的兵种技能，这使得**リョウマ**拥有极高的输

© 2015 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS

出能力以及生存能力，能够称得上是绝对的主力。

タクミ：白夜王国的弟弟，**タクミ**处于前卫位置拥有能力值得加成，而他本身是一名弓使，在本作中弓是较为实用的武器，这也奠定了**タクミ**的实用度。此外，**タクミ**还自带了专用武器“风神弓”，使其在所有地形上都拥有极高的移动力，这是其他角色无法比拟的。

オロチ：白夜王国的角色，也是最早加入的呪术师，魔力与魔防拥有较高的成长率，是一个实用的魔法输出型角色。

マークス：暗夜王国的大哥，初期能力值很高，而且出场时就是上级兵种**パラディン**，拥有极高的防御力。虽然固有技能不算实用，但初期培养起来较为简单，而且还拥有专用武器，可以作为强力肉盾来使用。

ゼロ：暗夜王国的角色，速度与魔防成长率较好，而且初期就拥有较高的魔防，初期兵种是盗贼，是用来开门或者宝箱必不可少的角色，用来对付魔法型单位也是不错的选择。

ベルカ：暗夜王国的角色，力、技、守备都很高，而且初期兵种是重甲兵，能够良好地起到吸引敌人火力的作用。

“透魔王国篇”特点

作为本作的DLC剧本，“透魔王国篇”也拥有总共28章的关卡数量，还是十分厚道的。当然，与前2个剧本一样，“透魔篇”的前5章是与之前相同的，而后面的章节则会讲述与前2个剧本完全不同的故事，也会揭示出本作故事中潜藏着的真正谜团。除了关卡和故事，“透魔篇”最大的特点就是集合了之前两个版本之大成，不仅能够收齐“白夜”与“暗夜”两个阵营里的所有角色，还能够建造2个版本中的全部建筑，以及能够同时获得2个版本中的道具和武器，强烈建议各位玩家游玩。

“透魔篇”的关卡难度介于“白夜”与“暗夜”之间，而且能够通过遭遇战来赚取额外的经验和金钱。由于集合了两个阵营的角色，因此两个阵营独有的外传也是能够在“透魔篇”里游玩到的。除此之外，玩家还能提升不同阵营角色之间的好感度，这也是“透魔篇”的独有乐趣之一

“透魔王国篇”全关卡攻略

6章 狭间へ沈みゆく

胜利条件：5回合内击破2名敌将

龙脉：用火焰使河流变为平地

流程要点：本关只有主角、仆从以及**アクア**三人，暗夜与白夜的势力分别位于地图左右两边。虽然敌人数量众多，但实际只需要击破带有主将标志的任意2名敌人就能过关。主角的等级一般较高，另外两名角色的等级较低。建议让**アクア**与主角组成防阵，让主角当前卫消灭敌人，仆从注意好站位进行补刀以及回复，一般第3回合就能顺利过关。

可加入角色	
角色名	加入条件
アクア	初期配置
ジョーカー	初期配置（主角为女性时）
フェリシア	初期配置（主角为男性时）

7章 语られざる世界

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：本关的大部分区域都处于黑暗中，只有我方角色走到已知区域的各个路口才会开辟出新的区域。一个区域一般会有多个路口可供选择，带有陷阱的路口前会有明显的树枝，直接无视即可。每一片区域都会有几名敌人以及回复用的据点，不过路口的宽度只能容纳1名角色，一般只需要让主角堵住路口，让仆从与其组成攻阵慢慢对付敌人即可，记得多用**アクア**进行再动，顺便为她积攒经验。清理完每一个区域的敌人后，可以让受伤的角色先利用回复据点进行回复，再开辟下一个区域。

本关的行进路线为往左，往上，再往右，其中左下的区域中有3个宝箱，中央区域的宝箱也比较容易错过。宝箱附近的敌人都带有用于开启宝箱的“宝の鍵”，注意先将他们击倒。行进到地图上侧时，**ギュンター**会出现并加入我方，之后的战斗就更为轻松了。

可加入角色	
角色名	加入条件
ギュンター	前往制压地点左侧区域时

可获得物品	
物品名	获得方式
アーマーキラー	宝箱（左下区域，上侧）
リライブ	宝箱（左下区域，中央）
七难即灭	宝箱（左下区域，下侧）
钢の剑	宝箱（左上区域）
キルソード	宝箱（右侧区域）
5000G	宝箱（中央区域）
伤药	侍掉落
伤药	アクスファイター掉落
伤药	鬼人掉落
伤药	忍掉落
宝の键	弓使い掉落
宝の键	弓使い掉落
宝の键	枪术士掉落
宝の键	ソシアルナイト掉落
宝の键	アーマーナイト掉落

8章 里切りの汚名

胜利条件：击破敌将

龙脉：在指定范围内创造回复地形

流程要点：本关的敌人分布较为常规，从地图下方步步推进，可以让主角或骑士进入攻击范围引诱敌人，之后再逐个击破即可。建议开场时优先解决出击点左右两侧的敌人，之后在出击点附近等待一会儿，出击点下侧会出现一名增援的忍者，如果不管的话他就会去开宝箱，所以优先将其解决。两个宝箱附近都会有弓箭手，骑士需要注意远离。

BOSS附近是一个难点，**オロチ**和**サイゾウ**会主动出击，可以引诱过来后优先解决，此时可以先利用回复地形以及其他回复手段进行补给。**ユキ**

ムラ的综合实力较强，可以让主角利用攻阵，再配合**アクア**的再动迅速将其解决。本关过关后有 4 名角色加入，可以在进行下一关前先利用遭遇战练一练级。

可加入角色

角色名	加入条件
サクラ	过关后
カザハナ	过关后
ツバキ	过关后
スズカゼ	过关后

可获得物品

物品名	获得方式
ドラゴンキラ-	宝箱（右）
キラ-ランス	宝箱（中央）
钢の暗器	络缧师（ユキムラ）掉落
宝の键	弓使い掉落

9章 流浪

胜利条件：制压

龙脉：用风让全体强制移动，同时让风停止（当回合内有效）

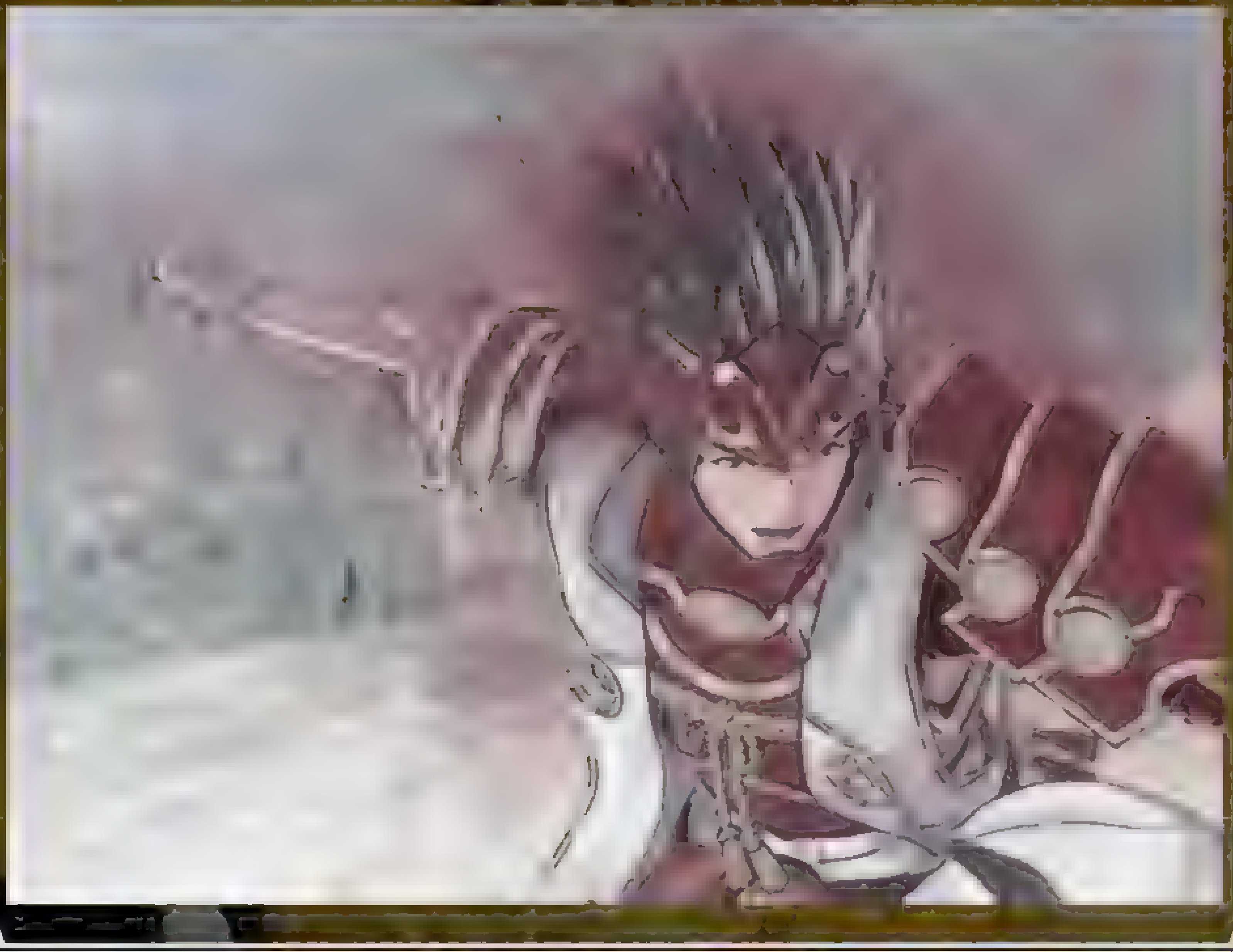
流程要点：与“暗夜王国篇”路线 20 章一样的地图，并且也会有纵向的风出现，在刮风区域内停留的我方角色会在整个回合结束时随着风向强制移动 5 格（如移动后无立足点则不移动），橙色的风为向下，黄色的风为向上。敌人数量较多的一关，并且不停会有增援出现，不过实力算不上很强。按照向左、向上、再向右的路线进军，并且把沿路的敌人逐个击破，注意不要让我方角色被风吹走导致被孤立即可。利用好龙脉的话还能对敌方发动奇袭。本关宝箱中的道具比较不错，想要方便地取得的话，记得让忍者出击。

可加入角色

角色名	加入条件
リンカ	初期
ツクヨミ	过关后

可获得物品

物品名	获得方式
リブロ-	宝箱（右上）
10000G	宝箱（左上）
逆刀	宝箱（左）
パラレルプルフ	兵法者（フウガ）掉落
夏祭	巫女掉落
铁の金棒	鬼人掉落
宝の键	鬼人掉落
宝の键	弓使い掉落
伤药	枪术士掉落
伤药	呪い师掉落



10章 神の声

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：本关较为简单，但出击名额也比较少，可以挑一些需要练级的角色出击。本关的大部分区域被覆盖在白雪之中，需要将雪破坏掉才会显露出道路。需要注意的是，雪的下面一般都会有几名敌人作为埋伏，安全起见，建议 1 个回合只开辟 1 至 2 个区域。主将与主将周围的敌人都是法师，需要注意他们的攻击范围，交给魔防高的角色对付比较妥当。此外，本关的所有敌人都会有额外的道具掉落，不想错过道具的玩家可以把地图完整探索后，再制压完成本关。

可加入角色

角色名	加入条件
タクミ	过关后
オボロ	过关后
ヒナタ	过关后

可获得物品

物品名	获得方式
マスタ-プルフ	ダ-クマ-ジ（ゾ-ラ）掉落
リライブ	ソシアルナイト掉落
特效药	ソシアルナイト掉落
铁の斧	アクスファイタ-掉落
伤药	マ-シナリ-掉落
春祭	アクスファイタ-掉落
调合药	マ-シナリ-掉落
力のしずく	マ-シナリ-掉落
魔よけ	マ-シナリ-掉落
龙の盾	アクスファイタ-掉落
女神の像	アクスファイタ-掉落
铁の手里剑	アクスファイタ-掉落
铁の剑	マ-シナリ-掉落
铁の弓	マ-シナリ-掉落
铁の枪	ア-マ-ナイト掉落
手斧	アクスファイタ-掉落
术书	ソシアルナイト掉落
伤药	ソシアルナイト掉落
调合药	マ-シナリ-掉落
铁の枪	ア-マ-ナイト掉落
はやての羽	ア-マ-ナイト掉落
精灵の粉	マ-シナリ-掉落
天使の衣	マ-シナリ-掉落
パラレルプルフ	アクスファイタ-掉落
特效药	ソシアルナイト掉落
ライブ	ソシアルナイト掉落
秘传の书	ソシアルナイト掉落
手枪	ソシアルナイト掉落
ミョルニル	ダ-クマ-ジ掉落
钢の枪	ア-マ-ナイト掉落
夏祭	ダ-クマ-ジ掉落
5000G	ソシアルナイト掉落

11章 共斗

胜利条件：全灭敌人

龙脉：使竹枪地形变为平地（持续 1 回合）

流程要点：敌人较多的一关，好在并没有增援。我方处于被包围的状态，左侧、右侧以及下侧都有敌人，还有 3 名友军 NPC 被困在地图下侧。需要注意的是，地图上的不少位置都有着竹枪陷阱，如果有角色移动上去的话，竹枪就会显露，之后踩在竹枪上的角色每回合都会受到伤害。利用龙脉可以让特定区域内的竹枪在当回合缩回去，不过如果下回合还有角色在上面行动的话，竹枪就又会显露，十分麻烦。虽然竹枪造成的伤害并不高，不过还是建议玩家集中行动，这样用龙脉控制机关也比较方便。

本关开始后优先让主角前往下侧与**サイゾウ**对话，这样就能让下侧的3名NPC角色加入我方，可以让主角与移动力较高的飞行单位组成防阵前进。3名NPC会受到敌人攻击，不过就算NPC不幸被击败也不要紧，他们在过关后依然会加入我方。解决下面的敌人后可以让2至3名角色对付左侧的敌人，其余角色摆好阵型向右侧进军，敌人并不是很强，注意保护好脆皮即可。

可加入角色	
角色名	加入条件
サイゾウ	主角与サイゾウ对话后，或过关后
ユウギリ	主角与サイゾウ对话后，或过关后
オロチ	主角与サイゾウ对话后，或过关后
カゲロウ	过关后

可获得物品	
物品名	获得方式
マスタ-プルフ	宝箱
钢の手里剑	上忍（コタロウ）掉落
夏祭	巫女掉落
ライブ	上忍掉落

12章 凍てつく海

胜利条件：击破敌将

龙脉：形成冰道，使船连通

流程要点：我方角色会被分隔在四艘不同的船上，每组有3人，在出击前一定要妥善分配好人员，建议每组都安排一名可以使用龙脉的王族，以及能够进行回复的角色。本关的敌人几乎过几个回合就会出现增援，注意处于船上的角色暂时是不能离开的，只能慢慢等敌人攻上来，有远程角色的话，可以在敌人上船前优先展开攻势。过了几回合后，船上会出现龙脉，使用之后船与船就会联通，此时可以慢慢向敌方主将处逼近，需要注意主将附近的几个上级兵种，由于本关敌人较多，建议不要过于恋战，解决掉フロ－ラ通关即可。

可加入角色	
角色名	加入条件
カミラ	过关后
ベルカ	过关后
ル－ナ	过关后

可获得物品	
物品名	获得方式
钢の暗器	メイド（フロ－ラ）掉落
サンダ－	ソ－サラ－掉落
手斧	レヴナントナイト（カミラ）掉落
マスタ-プルフ	バ－サ－カ－掉落

13章 失われた楽园

胜利条件：击破敌将

龙脉：使水位下降，显露出平地

流程要点：本关敌人实力强劲，而且数量众多，其中还不乏各类上级兵种。本关阻挡道路的障碍物能够直接搬运掉，这样就能使道路畅通。初始位置附近只有一个路口能够出去，可以让高防御角色堵住路口来依次解决主动进攻的敌人。清理掉出击点附近的敌人后，有两条路可以选择，在这里建议大家集中兵力走左侧。虽然左侧需要面对**マ－クス**，但是比起右边的**リョウマ**来还是好对付一点的。

第15回合、第20回合时会有敌方增援出现，配置都是左右两侧各3人，注意做好应对的准备。发动龙脉后，中央被水淹没道路会显露，不过此时可以直接从左侧向中央进攻，击倒身为主将的**バ－サ－カ－**即可过关。当然如果玩家比较有自信的话，也可以挑战一下右侧的**リョウマ**。

可加入角色	
角色名	加入条件
ニシキ	初期
フランネル	初期

可获得物品	
物品名	获得方式
手斧	バ-サ-カ-掉落
リライブ	ジェネラル掉落
夏祭	弓使い掉落

14章 暗夜军袭来

胜利条件：全灭敌人

龙脉：使水位下降，显露出平地

流程要点：本关开始时エリ－ゼ会带着另外2名同伴加入我方，不过他们的等级较低，尤其是エリ－ゼ需要重点保护。此外，本关还要有2名角色需要用エリ－ゼ说得，注意不要误杀了。由于是持久战，所以在开始本关前请准备好充分的回复手段。此外，由于本关会有圣骑士与将军，所以需要准备好用来对付重甲单位与兽系单位的特效武器。

开场后可以兵分3路在初始区域附近等待敌人，多多利用弓炮台与魔炮台能够减轻压力。之后建议向左下进军，发动龙脉后再从地图下侧清理到右下侧。本关会有数次增援，最后一批在第32回合出现，可以选择在地图下侧囤积兵力，并等待增援的进攻，等把敌人清理干净后，再来对付右下角船上的重甲系单位，最后击破サイラス即可过关。

可加入角色	
角色名	加入条件
エリ-ゼ	初期
ハロルド	初期
エルフィ	初期
ブノワ	エリ-ゼ与ブノワ对话后
シャ-ロッテ	エリ-ゼ与シャ-ロッテ对话后
サイラス	过关后

可获得物品	
物品名	获得方式
リブロ-	访问村庄（左上）
サンダ-ソ-ド	访问村庄（左下）
秋祭	访问村庄（右上）
マスタ-プルフ	访问村庄（右下）
银の剑	ソシアルナイト（サイラス）掉落

15章 虹の贤者

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：本关被分隔为数个区域，区域之间用楼梯连接。有两条路线能够前往制压地点，不过建议大家还是集中兵力走一条路线比较好。每个区域的兵种配置都比较多样化，其中不乏上级的兵种，建议每个区域都先让高防御的角色进入，其余角色在上一个阶层待机，引诱敌人后，再在我方回合一口气把他们打尽。开场时先让主角在出击点附近等待2回合，第3回合**ニュクス**出现，让主角与其对话后就会加入。**アシュラ**会在地图右上角作为敌方出现，也需要让主角说得，他的实力很强，尽量在进入其所在区域后便把他拿下。过关后，主角专用武器“夜神刀”会变化为“夜刀神·幻夜”。

可加入角色	
角色名	加入条件
アシュラ	第2回合后，主角与アシュラ对话
ニュクス	第3回合后，主角与ニュクス对话
ジョーカー	过关后在マイキャッスル加入（男主角时）
フェリシア	过关后在マイキャッスル加入（女主角时）

可获得物品	
物品名	获得方式
スレンドスピア	宝箱（左上）
灵刀	宝箱（右上）
虎神·寅	阴阳师掉落
宝の鍵	呪い师掉落
宝の鍵	侍掉落

16章 白き炎

胜利条件：击破敌将

龙脉：使火焰喷出或消去

流程要点：本关与17章为二连战，中途是无法回到城堡进行补给的，所以请大家在开始本关前做好充分的整备工作。关卡中会有很多裂缝，裂缝中可能会喷出火焰阻拦道路，裂缝的状态会随着回合而发生变化，尽量保证我方角色能够处于一个区域中，以免被孤立。此外，利用龙脉可以控制部分火焰的喷出与消去，利用好就能有效的阻隔敌人，或者开辟进路。敌人的配置大致为斧战士、法师、重甲兵与盗贼，他们的上级兵种也会登场，其中攻高血厚的狂战士和将军需要格外小心，建议用对付他们的特效武器秒杀。本关会有4批增援登场，他们会主动进攻，注意做好防范。

开场时リョウマ一行人便会作为同伴登场，不过他们会被分隔在地图的左上角，我方大部队则在地图下侧。好在上侧的4名角色实力强劲，较弱的弓箭手可以和其他角色组成防阵，让其充当防阵的后卫即可。リョウマ一行人可以一边击倒沿路的敌人，一边朝大部队移动，利用火焰能够有效地阻挡敌人的进攻，大部队则一路向上推进。合流之后，再慢慢向右上角进攻。主将ガンズ看似强力，不过让主角用“夜刀神·幻夜”就能轻易解决。需要注意的是，本关加入的クリムゾン会在之后离队，建议玩家不要过多培养。

可加入角色	
角色名	加入条件
リョウマ	初期
ヒノカ	初期
アサマ	初期
セツナ	初期
クリムゾン	初期

可获得物品	
物品名	获得方式
トマホーク	バーサーカー（ガンズ）掉落
キラーボウ	アドベンチャラー掉落
リライブ	アドベンチャラー掉落

17章 黒き炎

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：较为常规的关卡，敌人以重甲系兵种与骑士系兵种为主，准备好对重甲以及兽系的特效武器吧，让强力弓箭手与法师出击也是不错的选择。场景内有不少据点，能够借助用来回血，当然部分据点中会出现敌方增援，请不要让我方角色在据点附近落单。

开场后我方全员向左下角推进，优先解决掉敌人的上级兵种。第2回合与第3回合，暗夜王国的角色会在地图右上角作为增援登场，其中**マークス**和**レオン**十分强力，用来对付右侧的骑士绰绰有余，不过要注意保

护其他角色的安全，不要冒然进入敌人的攻击范围。主将**マークス**高伤害的脆皮法师，可以先在其附近囤积兵力，然后一回合集火将其秒掉，不让他有主动出手的机会即可。

可加入角色	
角色名	加入条件
マークス	第2回合加入
レオン	第2回合加入
オーディン	第3回合加入
ラズワルド	第3回合加入
ピエリ	第3回合加入
ゼロ	第3回合加入

可获得物品	
物品名	获得方式
フィンブル	ソーサラー（マクベス）掉落
钢の剑	グレートナイト掉落
钢の枪	パラディン掉落
リライブ	ロッドナイト掉落
钢の枪	アーマーナイト掉落

18章 见えざる王国

胜利条件：击破敌将

龙脉：破坏石像，使传送点出现

流程要点：本关开始前，クリムゾン便会因为剧情离队，之后无法再次使用。敌人全部为上级兵种，因此我方主力最好也已经全部进行过转职。我方出击点独立于战场，但是附近有6个传送点，传送点所处的方位对应了能传送到的地图方位。本关的BOSS所在地也被隔离了出来，只有发动了地图上的所有龙脉后，出击点旁的石像才会被毁坏，并且显露出用来传送至BOSS处的传送点。龙脉共有8个，左右各4个，均处于据点之中，每个据点上都会有一名强力敌人，周围也会配置有杂兵。此外，如果据点的龙脉未被发动的话，就会有敌方增援不定期地从该据点出现。

虽然通过传送点能够快速接近较远的龙脉，但是由于敌人十分强力，这里建议大家集中兵力步步推进。可以选择先走左下或右下的传送点，之后从下至上清理一边的杂兵，并且发动龙脉，之后再清理另一边。中间的木桥处是一个很好的堵路点，建议让マークス或リョウマ等强力角色堵住路口，其他角色在一旁进行补刀即可。本关的敌人经验较多，觉得实力足够的玩家可以选择先不发动龙脉，不断击倒增援的敌人来赚取经验。当然，想要这么做得话，就要多准备好一些回复手段，强力的法师与远程单位也是必不可少的。注意敌兵中有不少奶妈，尽量不要把残血敌人留到敌方回合。本关的BOSS依然是一名法师，可以先清理其所在区域内的其他杂兵，之后集火将其干掉，难度不是很高。

可加入角色	
角色名	加入条件
フウガ	本关以后且当マイキャッスル中的温泉达到3级后加入

物品名	获得方式
兔神・卯	ストラテジスト掉落
虎神・寅	修罗掉落
钢の斧	修罗掉落
钢の弓	アドベンチャラ-掉落
夏祭	阴阳师掉落
钢の剃刀	枪圣掉落
リライブ	メイド掉落

19章 灭びの街

胜利条件：20回合内全灭敌人，或我方全员到达脱出地点

龙脉：制造出我方的写身人形，与本体共享生命

流程要点：本关如果要单纯过关的话十分简单，不管下侧的敌人，直接一路向右推进即可，只不过这样就会错失不少道具。如果想要清理下侧敌人的话，就必须先清理掉出击点左侧的敌人，之后再发动左侧的龙脉，在地图下侧区域制造出写身人形。不过需要注意的是，写身人形不仅能力值与本体相同，就连生命值也是共享的，想要顺利通过关卡的话，上下两侧必然无法同时推进，而本关又有回合数限制，所以难度还是很高的。

由于出击人数有限，所以必须让我方最强的角色出战，准备2个回复系角色也是必要的，最好也能带上弓箭手与法师。发动了龙脉之后敌方会有增援出现，清理一侧的敌人大概需要10回合时间，所以20回合内全灭敌人还是来得及的。建议采取两边依次推进的作战方式，一侧在与敌人交战时，另一侧就躲到敌人的攻击范围外，并让奶妈及时对在另一侧较为危险的我方角色进行回复。当然，对于主动冲过来的敌人，也可以找机会利用攻阵进行秒杀。优先让本体一侧进军，这样如果回合数不够全灭下侧的敌人，也可以及时从脱出地点撤离。

可获得物品

物品名	获得方式
神雷の剃刀	ダ-クナイト掉落
10000G	ジェネラル掉落
逆剃刀	ジェネラル掉落
居合刀	剑圣掉落
キラ-アクス	ブレイブヒ-ロ-掉落
パディブルフ	パラディン掉落
ビ-ストキラ-	グレ-トナイト掉落
逆和弓	ボウナイト掉落
ライナロック	ソ-サラ-掉落
5000G	ソ-サラ-掉落
ボルトアクス	バ-サ-カ-掉落
ハンマ-	バ-サ-カ-掉落
5000G	パラディン掉落
キルソ-ド	グレ-トナイト掉落
パラレルプルフ	ボウナイト掉落
逆金棒	修罗掉落
钢の金棒	修罗掉落
钢の和弓	弓圣掉落
明镜の和弓	弓圣掉落
リライブ	アドベンチャラ-掉落
强者の暗器	メイド掉落
钢の斧	ブレイブヒ-ロ-掉落
サンダ-	ダ-クナイト掉落
钢の刀	剑圣掉落
钢の剑	ダ-クナイト掉落

20章 疑惑の种子

胜利条件：击破敌将

龙脉：使指定石桥与上面的角色转移到指定地点

流程要点：本关需要借助发动龙脉改变石桥的位置，继而开辟进路。我方的出击位置有2处，让两路人马从左右两侧分别进军会更有效率，但是保险起见，还是推荐抱团选择一条路前进。移动石桥时会导致另外一处的道路隔断，注意不要让角色处在被隔断的区域中。

本关的敌人中出现了不少飞行系单位，其中还包括了敌方主将，让会用弓的角色出击会轻松不少。敌方上忍的回避很高，在命中率不高的情况下不要冒然对他们发动攻击。由于石桥的宽度只有两格，可以让高防御角色堵住石桥，配合其他单位的高威力攻阵在石桥上截杀敌人。本关有3个地点拥有宝箱，不过宝箱周围都配置有较强的兵力，可以用引诱战术逐个击破。

可获得物品

物品名	获得方式
水车	宝箱（左下）
マスタ-プルフ	宝箱（左上）
飞刀	宝箱（右上、左侧）
真龙石	宝箱（右上、右侧）
银の剃刀	金鸦武者掉落
银の斧	レヴナント掉落
宝の键	ジェネラル掉落
宝の键	ジェネラル掉落
夏祭	阴阳师掉落
宝の键	バ-サ-カ-掉落

21章 进むべき道

胜利条件：击破敌将

龙脉：改变地面的颜色

流程要点：本关的可出击人数较多，可以在开始之前先锻炼一下板凳角色的实力。关卡的要点在于利用地形来制造优势，地图上有许多颜色特殊的地面，这些地面能够强制改变敌人的兵种，红色地面会让下级兵种变为上级兵种，而蓝色地面则是让上级兵种变为下级兵种。上级兵种被变为下级兵种后，其能力值会下降，但是我方将其击倒后获得的经验值并不会发生变化。因此，尽量将敌人引诱至蓝色区域作战，会使关卡的难度降低不少。需要注意的是，敌人只有在待机后才会受到地形的影响，因此如果上级兵种移动到蓝色区域，但是紧接着进行攻击的话，还是会以上级兵种的姿态进入战斗。龙脉可以用来改变地形的颜色，可以在进攻红色地形上的敌人之前找机会使用。

敌人会根据回合数与我方的进军程度进行增援，增援的敌人都从楼梯处出现，并且会主动向我方进攻，不想错过经验值的玩家可以在清理杂兵的同时多等待几回合。敌方主将虽然不强，但是其技能可以封住我方的行动，可以考虑用对魔物特效的武器来将其秒杀。本关击破主将就能过关，在此之前记得回收宝箱中的物品。

可获得物品

物品名	获得方式
ブ-ツ	宝箱（左上）
术书	宝箱（右）
アウルゲルミル	宝箱（左下）
暗杀手里剑	宝箱（右下、上侧）
マスタ-プルフ	宝箱（右下、下侧）
银の枪	ジェネラル掉落
宝の键	弓圣掉落
シャイニングボウ	アドベンチャラ-掉落
宝の键	アドベンチャラ-掉落

22章 母の记忆

胜利条件：制压

龙脉：用火焰烧掉树林

流程要点：不算复杂的一关，算好敌人的攻击范围慢慢推进即可。敌方的飞行单位会主动进攻，可以先等他们攻过来，解决掉后再朝敌人的大部队进军。利用龙脉能够烧掉挡路的树林，使得中央的道路得以畅通，有部分宝箱处在被树林封锁的区域中，不要漏掉。开场从地图左侧开始不断烧掉中央区域的树林，就能直接向制压地点进军。敌人不算太强，不过地图左侧会有敌方增援出现。主将**シェンメイ**会使用范围回复魔法，注意不要留残血敌人。上下两侧的敌人正常情况下可以不用理会，但是也可以拿来赚取经验。

可加入角色	
角色名	加入条件
フローラ	本关以后且当マイキャッスル中的暗器炮台、弓炮台、魔导炮台任一项达到Lv3后加入

可获得物品	
物品名	获得方式
守兽石	宝箱（左上）
银の暗器	宝箱（左下）
リカバー	宝箱（右下）
エクスカリバー	宝箱（右上）
龙神・辰	阴阳师掉落
银の刀	剑圣掉落
宝の键	山伏掉落
宝の键	圣天马武者掉落

23章 眷属シェンメイ

胜利条件：制压

龙脉：无

流程要点：本关依然是区域之间相独立的关卡，用来连接各区域的石台每个回合都会在两个不同的位置之间来回移动，我方角色需要站在石台上，再让石台搬运至下一个区域。由于石台只有4个空位，而且被搬运后是不会有退路的，所以建议让所有角色组成防阵进军。敌方依然有不少飞行系单位，可以先在初始地点等待他们进攻。中央区域的枪圣装备了对剑系特效的武器，使用剑的角色注意回避。通过中央区域左侧的两个石台能够前往左侧区域，这里虽然不能通往制压地点，但是有3个宝箱可以拿。正常的路线是从中央区域前往右上，之后再往左推进。敌人总体来说不是很强。主将シェンメイ和上一关一样会使用能够进行全体回复的杖，也依然是个脆皮，让高攻的物理系角色对付她吧。

可获得物品	
物品名	获得方式
胧	宝箱（左下）
10000G	宝箱（左、上侧）
ライナロック	宝箱（左、下侧）
银の和弓	弓圣掉落
巧者の和弓	弓圣掉落
银の手里剑	上忍掉落
蛇神・巳	阴阳师掉落

24章 在りし日の面影

胜利条件：找出并击破敌将

龙脉：无

流程要点：较为独特的“潜行”关卡，由4个区域构成，我方的出击位置是第1个区域，后面3个区域需要逐一开门后才会显现。每个区域都有红色和蓝色两种通往下一区域的门，正确的门都为蓝色。如果不慎打开了红色的门的话，我方就会遭到陷阱的惩罚，第一道门会让全员的HP减10，第二道门会让全员的HP减20，而第三道门则会让全员的HP变为1，所以必须要打开正确的门。

前3个区域中都配置了数量较少的敌人，但是他们会按照固定的路线进行移动，一旦我方角色进入其攻击范围，就会有大量的敌方增援出现。如果我方角色完全不被敌人发现而来到最后一个区域的话，就能获得丰厚的道具奖励，不过这样也会错失不少经验值，如何选择就看玩家自己的需要了。如果要与敌人正面对抗的话，在每一个区域的门口用堵路战术是非常不错的，敌人数量较多，注意要准备好充足的回复手段。最后一个区域里有数量不少的敌人，但只需要击败**ミコト**就能过关，**ミコト**虽然装备了S级的弓，但依然无法对近接攻击进行反击，所以用近战角色来对付她是最好的选择。

可获得物品	
物品名	获得方式
ブーツ	未被敌人发现到达最后一个区域
マスタープルフ	未被敌人发现到达最后一个区域
10000G	未被敌人发现到达最后一个区域
ウィークネス	宝箱（第2个区域）
必中の和弓	宝箱（第3个区域、左上、左侧）
爆炎手里剑	宝箱（第3个区域、左上、右侧）
ライトニング	宝箱（第3个区域、右）
扉の键	侍掉落
扉の键	枪术士掉落
扉の键	忍掉落
残心	战巫女（ミコト）掉落
巧者の手里剑	上忍掉落
银の金棒	修罗掉落

25章 魔剑士再び

胜利条件：击破敌将

龙脉：切断固定房间的锁链

流程要点：我方角色会被分隔成两批，分别在地图左边的上下两侧出击。因此在分配人员时要注意两边的实力均衡，并且都要配备奶妈。本关的敌人处在4个区域中，前3个区域需要通过会自动移动的房间把我方角色运送过去。主将所在房间被锁链固定住了，必须要发动其他3个区域中的龙脉后才会开始移动。不过需要注意的是，上下两个区域的敌人较多，而且我方角色在区域中待机后就会有增援出现，冒然冲进去十分危险。比较稳妥的打法是让1名高防御角色堵在可移动区域的门口，然后等待敌人主动攻过来，此时区域是不会随便移动的，这样就能把攻过来的敌人逐一击破了。等待威胁变少后，再进入区域中去发动龙脉。

3个龙脉全部发动后，主将所在房间便会在每个回合进行上下移动，上侧区域和下侧区域都能与其连通，不过不管是哪个区域，前往主将房间的通路上都会出现敌方的增援，需要注意先不要把主将房间里的敌人引出来。スメラギ装备有S级的剑以及一把魔剑，并且会主动移动，不过S级武器的效果会让他在攻击后力减半，可以先让1名高防御角色引诱他进攻，待他力减半后，集火解决他就十分轻松了。

可获得物品	
物品名	获得方式
叶隐	剑圣（スメラギ）掉落
武者の刀	剑圣掉落
武者の剃刀	枪圣掉落
冬祭	圣天马武者掉落
银の金棒	修罗掉落
大祭	山伏掉落

26 章 我が名は透魔王

胜利条件：击破敌将

龙脉：使水面变成冰面，阻止敌人增援

流程要点：本关只需要击破ギュンター即可过关，不过敌人的数量很多，实力也十分强劲。而且，从第 6 回合开始，敌人每 2 回合就会从下侧和左右两侧的增援点轮流进行增援，增援是无限循环的。利用每个增援点的龙脉能够封住敌人的增援，效果会持续 6 回合。此外，本关有不少弓箭手，而且敌人都会主动进攻，尽量不要让飞行系单位出击。

本关记得让アクア出击，因为她和主角周围 1 格的范围内会有回避 40、回复 20 的特殊地形效果，让我方其他角色组成防阵，并以她们两个为中心慢慢向前推进是不错的选择。等到把初期配置的敌人清理得差不多了，就可以兵分两路去开左右两侧的宝箱了。主将ギュンター总体实力不强，只是血厚防高而已，不过其两侧的奶妈会为其进行回复，建议优先解决掉，之后对付主将就极为轻松了。

可获得物品

物品名	获得方式
リザイア	宝箱（右侧从上开始第1个）
强者の弓	宝箱（右侧从上开始第2个）
リザーブ	宝箱（右侧从上开始第3个）
超兽石	宝箱（右侧从上开始第4个）
七难即灭	宝箱（右侧从上开始第5个）
勇者の剑	宝箱（左侧从上开始第1个）
逆神・丑寅	宝箱（左侧从上开始第2个）
勇者の枪	宝箱（左侧从上开始第3个）
勇者の斧	宝箱（左侧从上开始第4个）
圣なる弓	宝箱（左侧从上开始第5个）
ビフレスト	グレートナイト（ギュンター）掉落
ギンヌンガガプ	ソーサラー掉落
银の弓	アドベンチャラー掉落

27 章 埋もれ狂い果てて

胜利条件：击破敌将

龙脉：出现回复地形

流程要点：本关结束后会直接进入最终章，请做好充分的准备工作，开始前主角专用武器“夜刀神・幻夜”会变化为“夜刀神・终夜”。本关的地图与上一关一样，不过多了很多龙脉，发动后原本的龙脉位置会变为回复地形。我方角色的出击位置离敌人很近，而且敌人的分布又相对集中，所以建议在出击后让角色之间组成防阵，之后向后移动，并且让皮稍厚的角色堵在前面，之后等待敌人主动进攻，然后在我方回合尽可能地击破敌人。需要注意好兵种、武器的克制关系，并且要及时为残血的我方角色进行回复。

敌方从第 9 回合开始会逐渐出现增援，不过如果玩家实力足够的话，能够在 9 回合以前结束战斗。主将ハイドラ的 HP 高达 80，可以让主角装备了“夜刀神・幻夜”来对付它，如果在进攻时发动了技能“龙穿”的话，ハイドラ基本能够被秒杀。

终章 透魔龙ハイドラ

胜利条件：击破敌将

龙脉：无

流程要点：作为最终章的本关还是有一些难度的，最终 BOSS 共有 3 个形态，第 1 个形态需要对付它的 2 个爪子，爪子虽然 HP 较高，但是总体而言没有太大威胁。击破爪子后，就需要攻击其位于中央的本体了，本体依然有着极高的 HP，不过防御不是很高，可以让高必杀、或者拥有技能“流星”的角色来尝试秒杀；击破本体后，作为其第 3 形态的核心就会显露出来。核心不仅攻高血厚，还具备极高的防御以及命中率，我方很容易被其秒杀。这里推荐的打法是让リョウマ与另一名角色组成防阵，在此之前最好让リョウマ的 HP 在一半以下，这样他的回避率就会答复提高。リョウマ不仅攻击力较高，而且拥有技能“流星”，不仅能够给予 BOSS 大伤害，而且很容易回避 BOSS 的攻击，而且如果在进攻时发动了“流星”的话，防御槽的增长也会很快，攻击时出必杀的几率也很高，用他来对付 BOSS 比较稳妥。

除了 BOSS 以外，本关还会不断地出现杂兵增援，虽然杂兵是杀不完的，但是他们的伤害很高，还是需要及时清理的。而且与杂兵战斗能够积攒防御槽，在防御槽积累满时对 BOSS 进行输出是不错的选择。

各角色素质一览

势力	角色名	初期兵种	素质1	素质2	素质3
共通	アクア	歌姬	歌姬	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	–
	ギュンター	グレートナイト	ソシアルナイト(グレートナイト、パラディン)	マーシナリー(ブレイブヒーロー、ボウナイト)	ドラゴンナイト(ドラゴンマスター、レヴナントナイト)
	ジョーカー	バトラー	ロッドナイト(ストラテジスト、バトラー)	ソシアルナイト(パラディン、グレートナイト)	–
	フェリシア	メイド	ロッドナイト(ストラテジスト、メイド)	マーシナリー(ブレイブヒーロー、ボウナイト)	–
	スズカゼ	忍	忍(上忍、络缲师)	侍(剑圣、兵法者)	–
	サイラス	ソシアルナイト	ソシアルナイト(パラディン、グレートナイト)	マーシナリー(ブレイブヒーロー、ボウナイト)	–
	モズメ	村人	村人(兵法者、大商人)	弓使い(金鵄武者、弓圣)	–

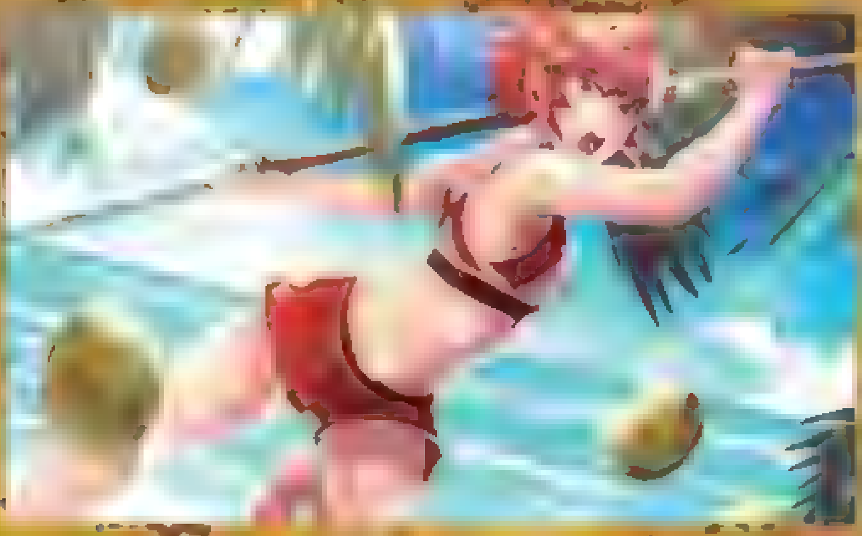
势力	角色名	初期兵种	素质1	素质2	素质3
共通	アシュラ	アドベンチャラー	シーフ(ボウナイト、アドベンチャラー)	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)
白夜	リョウマ	剑圣	侍(剑圣、兵法者)	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	–
	ヒノカ	天马武者	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	枪术士(枪圣、婆娑罗)	–
	タクミ	弓使い	弓使い(金鵄武者、弓圣)	枪术士(枪圣、婆娑罗)	–
	ヒナタ	侍	侍(剑圣、兵法者)	鬼人(修罗、锻冶)	–
	サクラ	巫女	巫女(阴阳师、战巫女)	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	–
	オボロ	枪术士	枪术士(枪圣、婆娑罗)	药商人(络缲师、大商人)	–
	ツクヨミ	咒い师	咒い师(婆娑罗、阴阳师)	鬼人(修罗、锻冶)	–
	リンカ	鬼人	鬼人(修罗、锻冶)	忍(上忍、络缲师)	–
	ニシキ	妖狐	妖狐(九尾の狐)	咒い师(婆娑罗、阴阳师)	–
	カザハナ	侍	侍(剑圣、兵法者)	巫女(阴阳师、战巫女)	–
	ツバキ	天马武者	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	侍(剑圣、兵法者)	–
	オロチ	咒い师	咒い师(婆娑罗、阴阳师)	药商人(络缲师、大商人)	–
	サイゾウ	忍	忍(上忍、络缲师)	侍(剑圣、兵法者)	–
	アサマ	修验者	修验者(阴阳师、山伏)	药商人(络缲师、大商人)	–
	セツナ	弓使い	弓使い(金鵄武者、弓圣)	忍(上忍、络缲师)	–
	カゲロウ	忍	忍(上忍、络缲师)	咒い师(婆娑罗、阴阳师)	–
	ユウギリ	金鵄武者	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	咒い师(婆娑罗、阴阳师)	忍（上忍、络缲师)
	クリムゾン	ドラゴンマスター	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)	アーマーナイト (グレートナイト、ジエネラル)	シーフ(ボウナイト、アドベンチャラー)
	イザナ	阴阳师	修验者(阴阳师、山伏)	侍(剑圣、兵法者)	药商人(络缲师、大商人)
	ユキムラ	络缲师	药商人(络缲师、大商人)	侍(剑圣、兵法者)	修验者(阴阳师、山伏)
暗夜	マークス	パラディン	ソシアルナイト (パラディン、グレートナイト)	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)	–
	レオン	ダークナイト	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	ロッドナイト(ストラテジスト、バトラー)	–
	カミラ	レヴナントナイト	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	–
	エリーゼ	ロッドナイト	ロッドナイト(ストラテジスト、メイド)	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)	–
	エルフィ	アーマーナイト	アーマーナイト (グレートナイト、ジエネラル)	ロッドナイト(ストラテジスト、メイド)	–
	ハロルド	アクスファイター	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	ソシアルナイト (パラディン、グレートナイト)	–
	ベルカ	ドラゴンナイト	ドラゴンナイト (ドラゴンマスター、レヴナントナイト)	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	–
	ルーナ	マーシナリー	マーシナリー (ブレイブヒーロー、ボウナイト)	天马武者(圣天马武者、金鵄武者)	–
	ピエリ	ソシアルナイト	ソシアルナイト (パラディン、グレートナイト)	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	–
	ラズワルド	マーシナリー	マーシナリー (ブレイブヒーロー、ボウナイト)	忍(上忍、络缲师)	–
	オーディン	ダークマージ	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	侍(剑圣、兵法者)	–
	シャーロッテ	アクスファイター	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	ロッドナイト(ストラテジスト、メイド)	–
	ブノワ	アーマーナイト	アーマーナイト (グレートナイト、ジエネラル)	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	–
	ニュクス	ダークマージ	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	シーフ(ボウナイト、アドベンチャラー)	–
	フランネル	ガルー	ガルー(マーナガルム)	アクスファイター (バーサーカー、ブレイブヒーロー)	–
	ゼロ	シーフ	シーフ(ボウナイト、アドベンチャラー)	ダークマージ(ソーサラー、ダークナイト)	–
	フローラ	メイド	ロッドナイト(ストラテジスト、メイド)	–	–

注：括号中的兵种为该素质的下级兵种能够转职为的上级兵种。

技能列表

固有技能一览

势力	角色名	技能名	效果
共通	主角	不思议な魅力	后卫时，如果与前卫的支援等级C以上，前卫的命中+10、给予伤害+2、受到伤害-2
	アクア	愈しの声	回合开始时，回复周围2格内我方角色最大HP的10%
	サイラス	友情の誓い	主角出击且HP一半以下时，其给予伤害+3，受到伤害-3
	スズカゼ	绊の祈り	处于后卫时，以前卫的幸运%为几率发动。前卫受到使HP为0的伤害时，HP仍会剩余1点
	フェリシア	绝对援护	处于后卫时，前卫如果是主角的话，主角给予的伤害+2、受到的伤害-2
	ジョーカー	绝对死守	处于后卫时，如果前卫是主角，主角的回避+15，受到的伤害-3
	アシュラ	ダーティファイト	其攻击后敌方角色无法反击，战斗结束后，敌方角色的力、速度-3（回合结束回复）
	モズメ	农地の主	所处地形为山、林、荒地、田地时，回合开始时回复20%的HP
	カンナ	龙の御子	回合开始时如果装备龙石，回复最大15%的HP
	シグレ	チューニング	可以使用“应援”指令，周围2格内存在我方角色HP比其低时，为该名角色回复10%的HP



固有技能一览

势力	角色名	技能名	效果
共通	ディ-ア	执事の嗜み	进行マイキャッスル战时，命中与回避+20，给予伤害+2，受到伤害-2
	ゾフィ-	おっちょこちょい	攻击命中时敌方角色守备-3，并且附带破衣效果
	ミドリコ	幸运のおまじない	与幸运有关的技能发动率+20%
白夜	リンカ	炎の血	自己不是满血时，给予伤害+4
	サクラ	小さな声援	周围2格内的我方角色受到的伤害-2
	カザハナ	お转婆	攻击击破敌方角色时，邻接的所有敌方角色HP减少20%
	ツバキ	完璧主义	HP全满时，命中、回避+15
	アサマ	天罚	未装备武器时，反弹受到伤害的一半给敌方角色
	ヒノカ	叱吒激励	2格以内有我方角色时，我方角色给予伤害+2
	セツナ	ぼんやり	受到杖的回复量变为1.5倍
	サイゾウ	爆炎使い	自身受到攻击导致HP一半以下时，减少周围2格内敌方角色20%的HP
	オロチ	白夜の捕缚术	マイキャッスル中有牢屋的话就能使用“捕获”指令，敌方角色被击破后会被送去牢屋
	ツクヨミ	尊大	自身等级比敌方角色等级低的话（上级兵种+20），给予伤害+4
	ヒナタ	悪あがき	HP一半以下时，受到剑、枪、斧伤害的一半反弹给敌方角色
	オボロ	暗夜嫌い	与暗夜势力的敌方角色战斗时，给予伤害+3
	タクミ	対抗意识	处于前卫且自身等级比后卫低时，必杀+10、给予伤害+3、受到伤害-1
	カゲロウ	忍法车返し	受到暗器（如手里剑）攻击时，反弹给敌方角色一半伤害，附带能力减少效果
	ユウギリ	胜者の愉悦	击破敌方角色时，回复20%的HP
	ニシキ	恩返し	自身受到杖的回复时，杖使用者获得回复量的一半的HP回复
	リョウマ	武士道	处于前卫且自身等级比后卫高时，必杀+10、给予伤害+2、受到伤害-2
	クリムゾン	胜利への执念	HP在四分之一以上时，必杀+30
	イザナ	美しき王	周围2格内的所有角色给予伤害-2
	ユキムラ	军略传授	我方角色全员命中+5
	グレイ	甘党	执行“待机”指令时，回复4点HP
	シノノメ	大义の勇	处于前卫且攻阵、防阵同伴的HP未满时，给予伤害+3、受到伤害+1
	キヌ	じゃれつき	我方角色回合开始时，邻接的所有敌方角色HP-5
	マトイ	天才肌	战斗开始时，敌方角色的力、魔力比自身高时，给予的伤害+4
	シャラ	执念	对与其战斗过的敌方角色进行攻击时，给予伤害+4
	ヒサメ	冷静沉着	执行“待机”指令时，技、魔防+4（持续1回合）
	ミタマ	五・七・五	回合开始时，以ミタマ为中心纵向一列有3名我方角色并排时，分别获得5点、7点、5点的HP回复
暗夜	マ-クス	骑士道	战斗时敌方角色的HP若是满格，自身给予的伤害+2、受到的伤害-1
	レオン	冷血	战斗时敌方角色的HP若不是满格，自身给予的伤害+3、受到的伤害-1
	エリ-ゼ	可怜な花	周围有我方角色邻接时，邻接的我方角色给予的伤害+1、受到的伤害-3
	ハロルド	不运の魂	周围2个内敌方角色的必杀回避-10，但自身的必杀回避-5
	オ-ディン	血の疼き	装备铭刻有8个汉字的练成武器时，必杀+10
	ゼロ	暗夜の拘束术	マイキャッスル中建有牢屋的话，能够使用“捕获”指令，使用该指令击破部分敌方角色后，敌方角色会被送往牢屋
	カミラ	妖艳な花	周围有我方角色邻接时，邻接的我方角色给予的伤害+3、受到的伤害-1
	エルフィ	怪力	战斗时，敌方角色的力的数值若是比自己高5以上，给予的伤害+3
	ベルカ	奇袭任务	敌方角色在无法反击的状态被命中时，给予的伤害＋4
	ル-ナ	负けん气	身处后卫时，若前卫使用必杀，自身的攻击命中时，必为必杀
	ピエリ	杀戮本能	自己的攻击命中并击倒敌方角色后，自己的力、魔力、技、速度＋4（持续1回合）
	ラズワルド	青の踊り	使用了“应援”指令后，周围2格以内的我方角色的力、速度＋1（持续1回合）
	ブノワ	强面	周围2格内敌方角色的回避-10
	シャ-ロッテ	女の本性	敌方角色是女性时，给予的伤害＋4　必杀+20
	フランネル	拾いもの	有幸运%的几率发动，在第7回合结束前，可能会获得3个矿石或食材
	ギュンタ-	绝对进攻	处于后卫时，如果前卫是主角的话，主人公的命中+15、给予的伤害+3
	ジ-クベルト	レディ-ファ-スト	处于后卫时，攻阵・防阵的对象如果是女性的话，该名角色给予的伤害+2
	フォレオ	だまし讨ち	受到男性敌方角色的攻击时，给予敌方角色的伤害+2
	ルッツ	强运の块	自身的必杀回避+，周围2格内我方角色的必杀回避+15
	オフェリア	乙女心の跃动	持有3本以上魔道书时，必杀+10
	ソレイユ	女の子好き	处于前卫时，攻阵・防阵的对象若为女性，自身给予的伤害+2、受到的伤害+2
	イグニス	臆病	处于前卫时，受到的伤害-2，但若无法参与攻阵・防阵时，受到的伤害+2
	ベロア	ひろい食い	每回合开始时以幸运%的几率发动，自身的HP回复10点
キャッスル加入	イザナ	美しき王	周围2格内的全部角色给予的伤害-2
	ユキムラ	军略传授	我方角色全员的命中+5
	フロ-ラ	冰の血	HP未满且受到间接攻击时，伤害的一半会反弹给敌方角色，并且使敌方角色的技、速度-3
	フウガ	風の血	HP未满时，自身的命中、回避+10
敌方角色专用	ノスフェラトゥ	冻结	当攻击命中时，敌方角色的移动力变为0、回避-20（持续1回合）
		虚无の呪い	与该敌方角色战斗时获得的经验值为0
	マクベス	无限の杖	使用杖时不消耗使用回数，并且让所有射程未满10的杖的射程变为10

兵种技能一览

兵种	习得等级	技能名	效果
侍	Lv1	清流の一击	自己发动攻击时，战斗中的回避+30
	Lv10	待ち伏せ	战斗开始时，如果自身的HP在一半以下的话，必定发动先制攻击
鬼人	Lv1	魔防封じ	战斗后，使敌方角色的魔防–6，效果在回合结束后回复
	Lv10	体当たり	能够使用“体当たり”指令，使邻接的我方角色向外移动1格
枪术士	Lv1	守备封じ	战斗后，敌方角色的守备–6，效果持续1回合
	Lv10	入れ替え	能够使用“入れ替え”指令，使邻接的我方角色与自身的位置交换
咒い师	Lv1	魔力+2	自身的魔力+2
	Lv10	おみくじ	以幸运%的几率发动，自己的攻击把敌方角色击倒时，获得的经验值变为2倍
修验者/巫女	Lv1	祈り	以幸运%的几率发动，自身的HP在2以上时，即使受到致命的攻击也会剩下1点HP
	Lv10	幸运の叫び	使用“应援”指令时，周围2格以内的我方角色幸运+8（持续1回合）
天马武者	Lv1	飞燕の一击	自己主动发动攻击时，更容易发动追击（+5）
	Lv10	和の心	回合开始时，如果周围2格内有我方角色的话，回复最大HP的10%
弓使い	Lv1	技+2	自身的技+2
	Lv10	先手必胜	自己主动发动攻击时，给予的伤害+4
忍	Lv1	键开け	即便没有钥匙也能打开门和宝箱
	Lv10	蛇毒	自己主动发动攻击时，在战斗后使敌方角色损失最大HP的20%的HP数值
妖狐	Lv1	兽特攻	变身为妖狐时，其攻击对兽系敌方角色带有特效
	Lv10	偶像の幻	偶数回合时，给予敌方角色的伤害+4
村人	Lv1	良成长	提升等级时，全能力的成长判定+10
	Lv10	下克上	敌方角色的等级比自身高时，命中、回避+15（上级兵种的等级计算需要+20）
药商人	Lv5	よく效く药	能力上升药的效果变为1.5倍
	Lv15	常备药	使用能力上升药时，行动完后还能进行其他行动
歌姬	Lv1	幸运+4	自身的幸运+4
	Lv10	特别な歌	使“歌う”的作用对象的技、速度、幸运+3（持续1回合）
	Lv25	平和の声	与周围2格以内的敌方角色战斗时，给予敌方角色的物理伤害–2
	Lv35	异邦の王女	与周围2格以内的异国军敌方角色战斗时，敌方角色给予的伤害－2，受到的伤害＋2
白の血族	Lv5	龙盾	受到攻击的我方角色的幸运×0.5%为几率发动，邻接的我方角色受到攻击时的伤害半减
	Lv15	白夜	技能的发动几率+10%
剑圣	Lv5	流星	攻击时以技×0.5%的几率发动，实现单回伤害变为原来一半的5回连续攻击
	Lv15	剑の达人	装备剑进行攻击时，给予的伤害+5
修罗	Lv5	鬼神の一击	自己主动发动攻击时，在战斗中必杀+20
	Lv15	カウンタ–	受到邻接的敌方角色攻击时，将受到伤害的一半反弹给他
兵法者	Lv5	力封じ	战斗后，敌方角色的力–6（持续1回合）
	Lv15	死线	战斗中，给予敌方角色的伤害+10，自己受到的伤害+10
大商人	Lv5	左うちわ	以幸运%的几率发动，第7回合结束前，行动结束时可能会获得小判
	Lv15	お大尽	持有小判且自己主动发动攻击时，损失小判使得给予的伤害+10、受到的伤害–10
锻冶	Lv5	匠の技	以幸运%的几率发动，自己主动攻击且击倒敌方角色时，可能会获得铁の刀、薙刀、金棒、和弓、手里剑的其中一种
	Lv15	枪杀し	与装备枪的敌方角色进行战斗时，自身的命中、回避+50
枪圣	Lv5	速さ封じ	战斗后，敌方角色的速度–6（持续1回合）
	Lv15	枪の达人	装备枪进行攻击时，给予的伤害+5
婆娑罗	Lv5	破天	攻击时以技×1.5%的几率发动，物理攻击时将敌方角色力的一半追加为伤害，魔法攻击则将魔力的一半追加为伤害
	Lv15	倾奇者	战斗时，使敌方角色的命中+30，但是技能的发动率+15
阴阳师	Lv5	魔力の叫び	使用“应援”指令时，周围2格以内的我方角色魔力+4（持续1回合）
	Lv15	魔の达人	装备魔道书进行攻击时，给予的伤害+5
战巫女/山伏	Lv5	回复	回合开始时，回复最大HP的30%
	Lv15	魔法カウンタ–	受到魔法攻击时，将受到伤害的一半反弹给敌方角色
圣天马武者	Lv5	速さの叫び	使用“应援”指令时，周围2格以内的我方角色速度+4（持续1回合）
	Lv15	明镜の一击	自己主动发动攻击时，受到的魔法伤害–20
金鸦武者	Lv5	天翔ける	敌方角色时飞行单位时，命中、回避+30
	Lv15	天照らす	回合开始时、周围2格以内的我方角色回复最大HP的20%
弓圣	Lv5	凶鸟の一击	自己主动发动攻击时，命中+40
	Lv15	弓の达人	装备弓进行攻击时，给予的伤害+5
上忍	Lv5	灭杀	攻击时以技×0.25%的几率，且给予敌方角色1以上的伤害时发动，发动后必定将敌方角色击破
	Lv15	暗器の达人	装备暗器进行攻击时，给予的伤害+5
络缲师	Lv5	人形崩し	攻击带有对人形特效，对络缲师、络缲人形、ゴ–レム有效
	Lv15	写し人形	每关能够使用1次“写し身”指令，创造1个外貌、能力与自身相同，且HP进行共享的人形
九尾の狐	Lv5	偶然のまどろみ	偶数回合开始时，回复最大HP的40%
	Lv15	四牙	战斗后，使敌方角色的HP减少最大HP的20%
魔战士	Lv1	偶人の空蝉	偶数回合时，受到的魔法伤害–4
	Lv10	精神统一	受到敌人攻击时，受到的魔法伤害–4
	Lv25	心头灭却	受能力减少效果影响的回复速度变为2倍
	Lv35	居合一闪	自己主动发动攻击时，给予的伤害+7
ダ–クプリンス/ダ–クプリンセス	Lv1	高贵なる血统	获得的经验值变为1.2倍
	Lv10	龙穿	攻击时以技×0.75%的几率发动，把攻击力的一半作为追加伤害
ソシアルナイト	Lv1	广所突击	自己处于地形效果为0的场所进行战斗时，给予的伤害+3
	Lv10	救出	能够使用“救出”指令，选择1名邻接的我方角色作为自己的防阵后卫

兵种技能一览

兵种	习得等级	技能名	效果
アーマーナイト	Lv1	守备+2	自己的守备+2
	Lv10	闭所防御	自己处于地形效果为0的场所进行战斗时，受到的伤害-3
アクスファイター	Lv1	最大HP+5	自身的最大HP+5
	Lv10	大振	自身的命中-10、必杀+10
マーシナリー	Lv1	后手不败	自己的攻击命中时，给予的伤害+3
	Lv10	しぶとい心	以幸运%的几率发动，回合开始时回复最大HP的20%
シーフ	Lv1	鍵开け	不用钥匙就能打开门和宝箱
	Lv10	移动+1	自身的移动+1
ドラゴンナイト	Lv1	力+2	自身的力+2
	Lv10	切り込み	能够使用“切り込み”指令进行攻击，攻击后自己与敌方角色的位置会互换
ダークマージ	Lv1	咒缚	与邻接的敌方角色战斗时，敌的回避-20
	Lv10	魔の风	与周围2格以内的敌方角色进行战斗时，敌方角色受到的伤害+2
ロッドナイト	Lv1	魔防+2	自身的魔防+2
	Lv10	名家の令息（男） /深窓の令嬢（女）	周围2格以内的异性我方角色进行战斗时，受到的伤害-2
ガルー	Lv1	兽特攻	攻击带有对兽系特效
	Lv10	奇袭の牙	奇数回合时，给予敌方角色的伤害+4
ダークブラッド	Lv5	龙咒	战斗后敌方角色的全能力-4（持续1回合）
	Lv15	暗夜	战斗时，攻阵、防阵对象所持有的战斗时技能与自己共有
パラディン	Lv5	守り手	处于防阵的前卫时，自身的全能力+1
	Lv15	圣盾	以技%的几率发动，受到弓、魔道书、暗器、龙石、吐息、投石的攻击时，使得伤害半减
グレートナイト	Lv5	月光	攻击时以技%的几率发动，使敌方角色的守备、魔防变为一半
	Lv15	金刚の一击	自己主动发动攻击时。战斗中受到的物理伤害-10
ジェネラル	Lv5	守备队形	战斗中，无论是自己还是敌方角色都不会进行追击
	Lv15	大盾	以技%的几率发动，受到剑、枪、斧、兽石、络缲的攻击时，受到的伤害半减
バーサーカー	Lv5	力の叫び	使用“应援”指令时。周围2格以内的我方角色力+4(持续1回合)
	Lv15	斧の达人	装备斧进行攻击时，给予的伤害+5
ブレイブヒーロー	Lv5	太阳	攻击时以技%的几率发动，使对敌方角色造成伤害的一半作为自己HP的回复量
	Lv15	斧杀し	与装备斧的地方角色进行战斗时，自身的命中、回避+50
ボウナイト	Lv5	技の叫び	使用“应援”指令时，周围2格以内的我方角色技+4（持续1回合）
	Lv15	暗器杀し	与装备暗器的敌方角色战斗时，自身的命中、回避+50
アドベンチャラー	Lv5	ラッキー7	第7回合结束前，自身的命中、回避+20
	Lv15	すり拔け	在被敌方角色堵住时也能进行移动
ドラゴンマスター	Lv5	守备の叫び	使用“应援”指令时。周围2格以内的我方角色守备+4(持续1回合)
	Lv15	剑杀し	与装备剑的敌方角色战斗时，自己的命中、回避+50
レヴナントナイト	Lv5	死の吐息	自己主动发动攻击时，战斗后周围2格内的敌方角色受到最大HP20%的伤害
	Lv15	见下す者	敌方角色时骑乘单位以外的兵种时，给予的伤害+5
ソーサラー	Lv5	复仇	受到攻击时，以技×1.5%的几率发动，是敌方角色受到自己HP减少量一半的伤害
	Lv15	弓杀し	与装备弓的敌方角色进行战斗时，自身的命中、回避+50
ダークナイト	Lv5	魔力封じ	战斗后，敌方角色的魔力-6，效果持续1回合
	Lv15	生命吸收	自己主动发动攻击且击倒敌方角色时，回复最大HP的50%
ストラテジスト	Lv5	魔防の叫び	使用“应援”指令时，周围2格以内的我方角色魔防+4（持续1回合）
	Lv15	战斗指挥	周围2格以内的我方角色进行战斗时，给予的伤害+2，受到的伤害-2
バトラー/メイド	Lv1	名家の令息（男） /深窓の令堂（女）	周围2格以内的异性我方角色进行战斗时，受到的伤害-2
	Lv5	ご奉仕の喜び	使用杖对我方其他角色进行回复时，自己获得相同量的HP回复
	Lv15	魔杀し	敌方角色装备魔道书时，自身的命中、回避+50
マーナガルム	Lv5	奇妙な泣き声	奇数回合开始时，回复最大HP的40%
	Lv15	四牙	战斗后，使敌方角色受到最大HP20%的伤害

文 八重樱 & 阿修罗 美编 小慈

Capcom 旗下的《逆转裁判》系列”算得上是文字冒险类游戏中的翘楚，导演巧舟为热爱推理的玩家们构建起了一个接一个惊心动魄的案件，让玩家充分体验到绝境逢生时的畅快淋漓，个性鲜明的角色与悦耳动听的音乐也是该系列的招牌特色。《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》是本系列的最新作品，也是一个全新的开端。主角不再是成步堂龙一，时间也不再是现代日本。一起来感受祖先成步堂龙之介与名侦探福尔摩斯的推理碰撞吧！

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	Capcom	文字冒险
3DS		

系统说明

作为一款文字类游戏，本作并没有复杂的战斗系统，只有一些基础技能可以在调查与法庭辩论中提供帮助，下面就简单说明一下。另外建议玩家们先不要看攻略，凭借自己的推理能力试着解谜看看，实在解不出再来文中寻求答案。凭借自己的能力逆转局面的话，可是很有成就感的一件事哦！

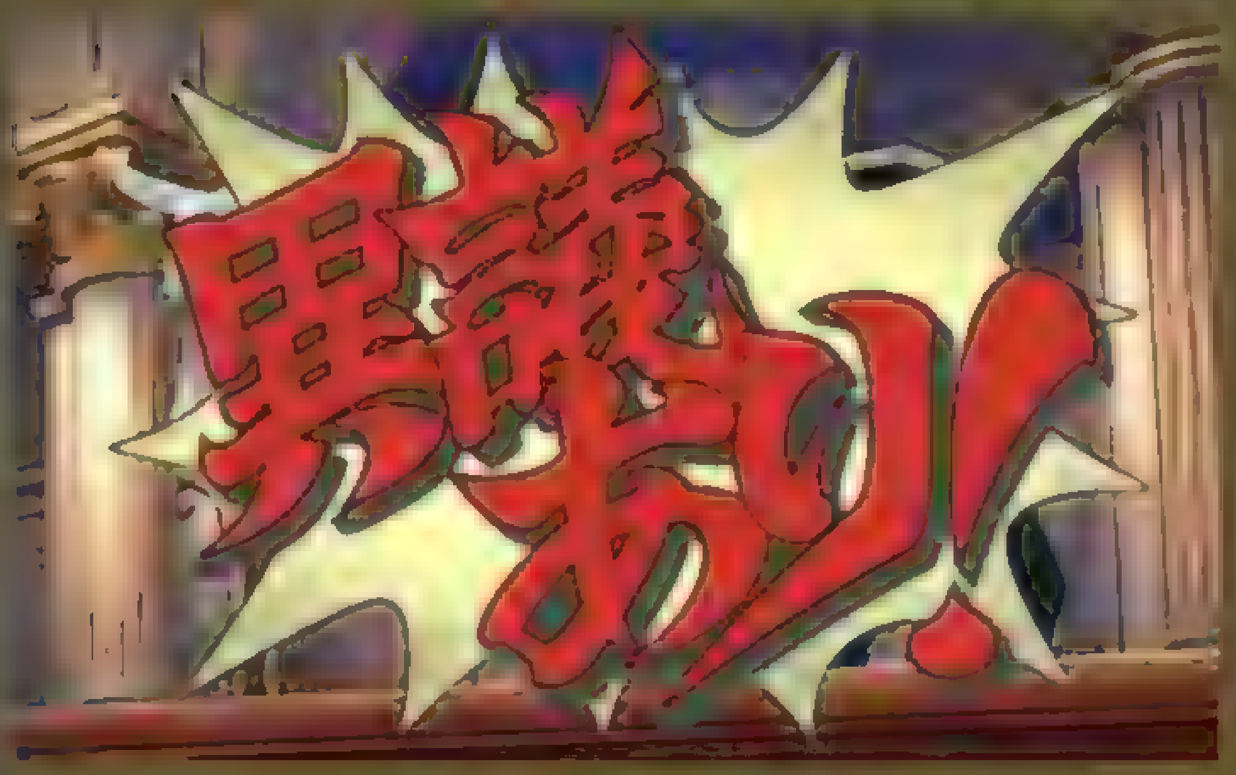
ゆさぶる：文中翻译做“动摇”。针对证人当前所说的证词进一步发难，有可能会引出新的证词或是矛盾点。

つきつける：文中翻译做“出示”。向法庭提交相关的证物。

くわしく：文中翻译做“详细”。该技能仅会出现在“法庭记录”中，点击后会进入该件证物的调查界面。

調べる：文中翻译做“调查”。在证物的调查界面，当出现可以调查的关键位置时准星就会变成天蓝色，此时点击“调べる”就有可能获得更多线索。

ぶつける：文中翻译做“碰撞”。有多名证人（或陪审员）时，他们的证词相互矛盾的话就可以使用“ぶつける”。



といつめる：文中翻译做“追问”。当一名证人对另一名证人的证词有疑问时，就会出现特殊的音效，此时将视角转向该名证人，就可以发起“といつめる”。

剧情流程

第1话 盛大旅程的冒险

GUIDE

【～裁判官からの质问～】	
……考えているヒマはない。どうする……！	选择“『私です』と答える”
【法廷记录】に“たっち”……か。……よし。やってみよう！	点击“法庭记录”，再点击“关系者”，退出。再选择角色“ジョン・H・ワトソン”
教授の“死因”を示す《证据》を探して、《つきつける》がいい……今、すぐに！	出示证物“遗体检分记录”
【～ボーイの证言～】	
……クチを挟むな、と言われているけど……どうする？	选择“ようすを见る”
【～目击したこと～】	
漆黑の学童が、英国绅士に发炮せり！卑劣にも……その背后から、突然にッ！	出示证物“被害者の写真”
【～真犯人の《根据》～】	
そして、あのとき。洋食堂には、我らの他に、たったヒトリの客もなし！	选择“动摇”
ワトソン教授の《诊察票》……《证据》として要求するべきか？	选择“要求する”，然后听完全部证词。调查“诊察票”背面的折角处，开启后再调查内容
……左样。白き绅士は、あの食卓で、ひとり静かに食事を乐しんでおった。	出示证物“诊察票”
……このビフテキを食べたと考えられる人物とはッ！	选择“それ以外の第三者”
检事さん以外で、证人たちの《证言》を操作する“权力”を持つ人物とは……	选择角色“细长悟”
给仕长『细长悟』……その“正体”を示す《证据》をな！	选择证物“ボ－イの名刺”，调查背面的内容后出示
【～恐ろしくも悲しい光景～】	
教授は、食事ができなかったので……ビフテキをひとつ、注文しました	选择“动摇”
ビフテキは自分がいただき、教授とは炭酸水のグラスで乾杯いたしました	出示证物“现场写真”
グラスを“手鞄”で持ち去った。そこに、《重要な问题》は……	选择“‘手鞄’が问题”
ここに写っている、大きな“问题”とはなにか……《指摘》するようにッ！	将准星移至被害者手腕伤口处后选择“出示”
被害者の“ヤケド”と、今回の事件を结びつける《证据》とは……！	选择“现场写真”
被害者の“ヤケド”の《原因》とは……いったい、なんなのかッ！	将准星移至盛放牛扒的铁板右端处后选择“出示”
事件当日。手首に“ヤケド”をしたとき。ワトソン教授は……	选择“すでに死んでいた”
【～被害者の“死”～】	
まあ……贵国の未熟な搜查では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。	选择“动摇”
まあ……贵国の未熟な搜查では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。	再次选择“动摇”，将视线转移到刑事身上后选择“追问”

なんの《痕迹》も残さずに、命を夺う“手段”があれば……见せてくださいな。	出示证物“炭酸水のボトル”
この审理で“检讨”するべき新たな《证据》とは……!	选择证物，出示“ジュゼ－ルのレポ－ト”
“手がかり”は、そろっているハズだ。あの《硝子瓶》。“猛毒”は……	选择“入っている”
猛毒の混入した水を饮んだにも关わらず、この证人が无事だった理由とは……!	选择“ジュゼ－ルのレポ－ト”
この《资料》……どの项目に、そなたの主张する“コタエ”があるのか!	选择“『特性』の项目”
なぜ。被害者だけが、《クラ－レ》によって、命を落としてしまったのか……?	出示证物“诊察票”
……ワトソン教授を击った犯人を示す“手がかり”が……	选择“眠っている”
……ワトソン教授を击った犯人を示す“手がかり”とは……!	将准星移至血迹后选择“出示”
……教授の食卓の、ビフテキ。もう、他に《手がかり》は……	选择“《手がかり》はある”
被害者の食卓にあったビフテキ……そこに隐れた《手がかり》とは!	先调查牛扒，可发现下面有一块“宝永小判”，将准星停留在小判上，选择“出示”
ビフテキの下からあらわれた、小判。……その“持ち主”の名前は……!	出示角色“园日暮三文”
园日暮老人の小判を盗み、ニクの下に秘匿した、憎むべきハンニンとは……!	出示角色“涡久丸泰三”
证人、ジエゼ－ル・ブレットのコトバの“ムジュン”を立证する《证据》とは!	出示证物“现场写真”
この事件の“真相”をアキラカにする最后の《证据》を手にしている人物とは!	出示角色“细长悟”

— STORY —

十九世纪末，明治维新时期的日本。开国政策给人民的生活带来了巨大冲击。西方文化的进入让很多日本人感到不适应，却又不得不接受这突如其来的变化。

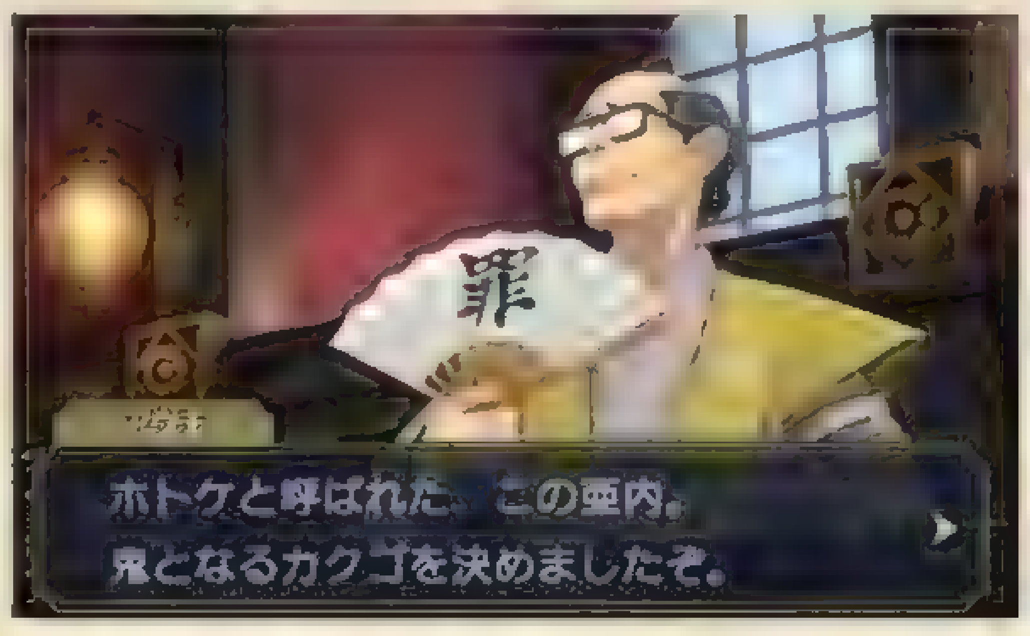
勇盟大学的学生亚双义一真被选为律师留学生，代表国家前往英国学习世界最先端的法律知识。临行前，他和好友成步堂龙之介一同前往西餐馆庆祝。因为学校里还有事要处理，一真先行离开了餐馆。独自一人享用着咖啡的成步堂突然发现餐馆中正在就餐的一名外国人是在大学中曾经见过的教授。出于礼貌，成步堂走到教授桌边打了招呼。稍后，当成步堂喝完咖啡准备离开餐馆时，他突然发现地上有一把手枪。不明就里的他认为这很可能是教授无意中落下的，于是手捡起了手枪。此时，一声枪响惊动了整个餐馆。成步堂发现教授身受枪伤已经死亡。从厨房内冲出的侍应长立即夺下成步堂的手枪，把他关进了储藏间，并迅速地报了警。

当成步堂再次见到一真时，他正身处大审堂被告人候审间，等待他的将是枪杀外国教授的谋杀罪名审判。因为是涉外案件，所以日本政府希望这个案件迅速结案，好给大英帝国一个交代。一真作为成步堂的好友自然不能见死不救，决定申请担任成步堂的辩护律师。但是鉴于一真的律师留学生身分，如果他不能令成步堂获得无罪判决，英国方面无疑会取消一真的留学计划。前来探望一真的勇盟大学医学部御琴羽悠仁教授向成步堂建议，他应该在法庭上宣布自我辩护，以免耽误一真的前途。成步堂擅长辩论，但是他对法学知识一窍不通，不过成步堂还是在大法官的面前抢先说出了自我辩护的要求。一真察觉到成步堂和御琴羽教授的好意，决定依靠自己的法律知识从旁辅助成步堂，完成这次关键的审判。

虽然成步堂知道案件的真相、确认自己的清白，但是各种证据对他非常不利。事发当时，餐馆中只有他握着手枪，而其他证人的证言以及法医的尸检报告也都一致表明那一枪正是导致教授死亡的原因。在对证言和证据进行推理的过程中，成步堂发现了一个很大的疑点：当他和教授打招呼时，明明看见教授正在和一名女士共同进餐。但是证人们的证言和案发现场照片似乎都表明了，当时用餐的只有教授本人。在仔细查阅了教授的遗物之后，成步堂发现：教授当天中午接受了牙科手术，术后短时间内除了喝水以外是不能进食的。这就推翻了用餐的只有教授本人的说法。随后，成步堂又发现其中两名证人的证言之所以与现实情况不符，是因为他们受到了威胁不能说出真相。而威胁他们的人，正是餐厅的侍应长细长悟：他的真实身分是正在餐厅潜入调查盗窃案的刑警。由于和教授共同进餐的女士是外国人，日本政府不想令事件外传，于是让刑警将这名女士放走，并对其他两名证人下了缄口令。

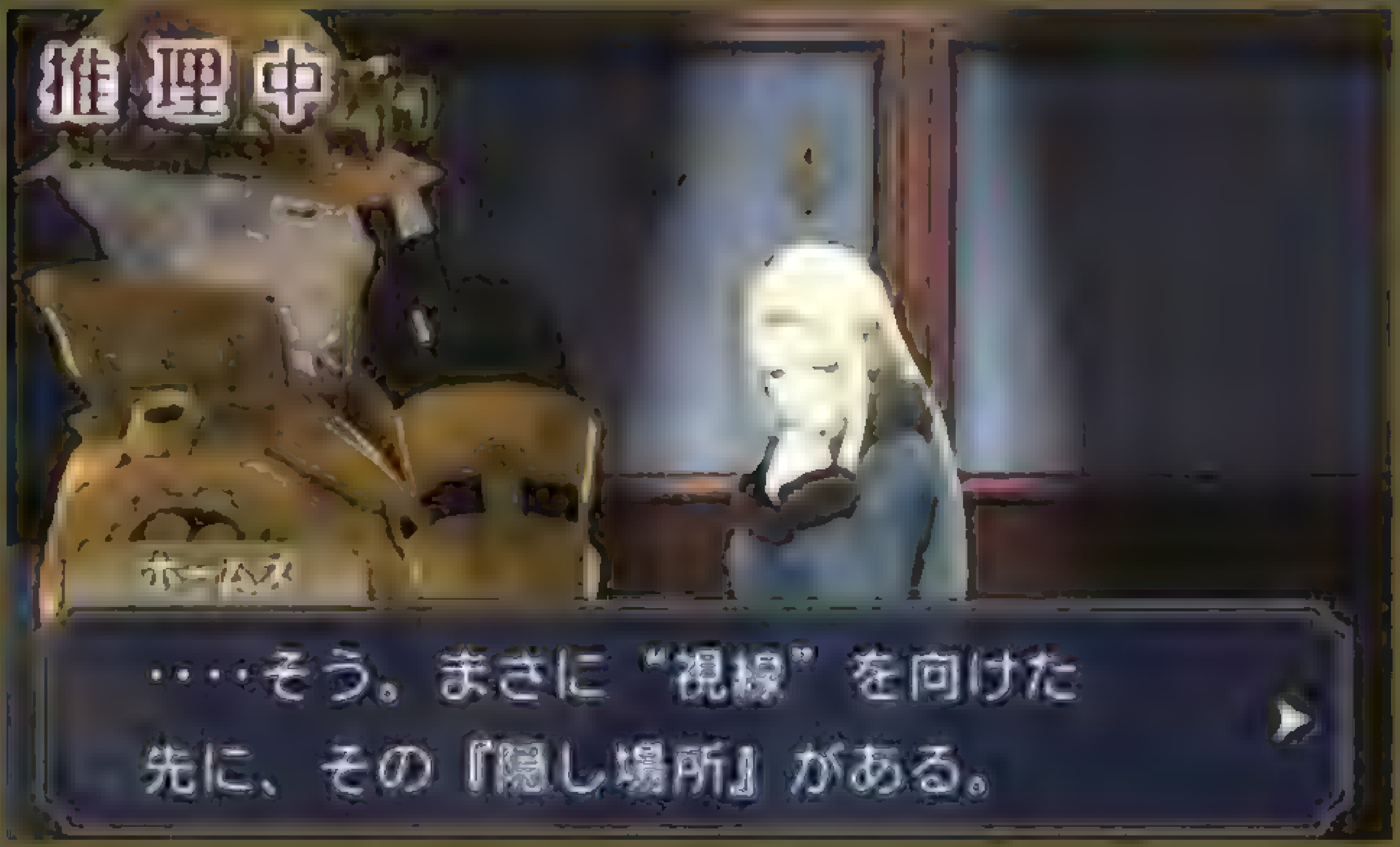
当成步堂揭发了这名神秘女士的存在后，警方无法继续隐瞒，只得召唤她上庭作证。这名叫作杰赛尔·布莱特的女士是英国留学生，在勇盟大学医学部被害人的研究室内学习。新一轮的法庭辩论围绕着女士是否拥有作案机会展开，然而成步堂的种种推理都陷入了死路。关键时刻，御琴羽教授的女儿、法务助手寿沙都给成步堂和一真送来了新的证据：杰赛尔在勇盟大学医学部的研究笔记。笔记中记录了一种可以通过外伤致人死地的新型毒药，这种毒药在日本国内尚无检测手段，中毒者将全身肌肉麻痹最终导致呼吸停止而忘。至此，案件豁然开朗。杰赛尔与教授关系熟络，对教授的行动了若指掌。她知道教授当日接受了牙科手术，于是制定了用自己研究中的毒药暗中毒杀教授的杀人计划。由于这种毒药无法被日本警方检测出来，所以如果计划成功实施，教授只会被当作突发疾病意外身亡。然而案发当日，成步堂的出现打乱了计划。于是女士利用教授的手枪作为诱饵，暗中使用自己藏在裙中的第二把手枪开枪射击当时已经毒发身亡的教授尸体，造成了成步堂枪杀教授的假象。事后，她又利用日本警方对外国人的卑躬屈膝，成功地带着凶器逃离现场。但是，她的恶行最终还是被成步堂强有力的推理揭发了出来。

最终，成步堂被判无罪。而杀人的女士则使用了外交豁免权，被遣送回英国。由于顺利结案，一真的留学之旅也不会受到任何影响，而且他通过这次的审判发现了成步堂身上的作为辩护律师的潜质。御琴羽悠仁教授事后告诉他们，被杀的约翰·H·华生博士是他的好友，数年前正是应他的邀约从英国远道来到日本，在勇盟大学医学部担任客座教授。这次辩护的成功不仅证明了成步堂的清白，也查明了华生教授的死因真相。



第2话 挚友与花斑带子的冒险

GUIDE



●对话分别选择"亚双义の死"、"事件について",之后会出现新对话"密航"、"ゆうべのこと"。

●出示证物"アケルナの札"。

●调查房间以下地方：

①地板上的留言信息

②斜靠在墙壁上的旅行箱

③左上角的书桌

④左侧的衣柜

⑤衣柜上方的通气口

●调查出现在书桌上的福尔摩斯,然后选择"对话",分别查看"名探偵"、"亚双义の事件"、"調べていたこと"、"2つの"事実""、"さっきのスイリ"。入手证物"现场写真"、"革命家的记事"和"亚双义の日记"。

●打开"法廷记录",选择"革命家の记事",调查背面的女性照片,入手证物"踊り子の记事"。

●继续调查房间以下地方：

①凌乱的书架

②书架旁的乘船须知

③地面上的粉红色物品

④舱门

⑤掉落在地上的日本刀

⑥右下角掉在地上的食物

●调查新出现的船员,然后选择"话す",分别查看"特务指令"、"调查の《许可》"。对话结束后选择"つきつける",出示证物"亚双义の日记"。

●移动至船内・廊下。

●调查坐在右侧门口的船员,然后选择"对话",分别查看"壹等客室区画"、"トナリの船室の客人"、"ゆうべのこと"。

●调查墙壁上的警铃。

●调查警铃右侧的门。

●进入隔壁房间,选择"话す"后查看"ゆうべのこと"。

●退出对话模式,调查坐在衣柜里的福尔摩斯。

●将镜头旋转至俄罗斯人的背后,将准星移至背后的长发上并出示。

●出示证物"踊り子の记事"。

●旋转镜头,将准星移至桌子上的"宝冠"并出示。

●将准星移至书架旁的"注意事项"并出示。

●选择"话す"后分别查看"ゆうべのこと"、"亡命"、"奇妙なこと"、"トモダチ"。

●退出对话模式,选择"つきつける",出示证物"亚双义の日记"。

●移动回"亚双义の船室"。

●调查左边衣柜前的船员(刑事),分别查看"トナリの船室"、"新しい情报"、"名探偵のこと"。

●移动至"船内・廊下"。

●调查右边正在看一本蓝色封面书籍的福尔摩斯。

●移动至"ニコミナの船室"。

●调查打开的旅行箱。

●调查右侧墙壁上方的通气口。

●调查书架。

●调查挂在左边墙壁上的福尔摩斯。

●旋转镜头,将准星移至少女左手的抓伤处并出示。

●将准星移至桌子上的照片处,然后点击"调べる"放大,会看到少女怀抱一只小猫,将准星移至小猫身上后出示。

●旋转镜头,将准星移至少女右手所持物品上点击"调べる",得出正确答案是"ネコじゃらし",出示该证据。

●出示证据"遺体检分记录"。

●出示证据"床の痕迹"。

●旋转镜头,将准星移至垃圾桶上点击"调べる",出示该证据。

●出示证据"ニコ&ネコの写真"。

●出示证据"现场写真"。

●出示证据"床の写真"。

●移动准星至书架处出示。

●出示证据"航海日志"。

●旋转镜头,将准星移至水手后腰处的墨水印上,出示该证据。

●出示证据"现场写真"。

●将准星移至亚双义的左手上,出示该证据。

●将准星移至ニコミナ的右耳上,出示该证据。

●将准星移至衣柜上,出示该证据。

— STORY —

华生教授事件之后,一真很快展开了前往英国伦敦的留学之旅。这一次国家级的留学,日本方面总共派出两名学生：作为辩护律师的亚双义一真,以及作为法务助手的御琴羽寿沙都。但是一真强烈要求成步堂和他一起前往英国学习世界上最先进的知识,并利用超大的行李箱将成步堂偷渡到了邮轮阿拉克莱号上。为了躲避船员的检查,平时成步堂都躲在一真所住的一等舱的大衣柜中,每天靠一

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

真剩下来的冷饭为生。然而某个不寻常的早上，当成步堂苏醒过来时，发现自己身在衣柜之外并被铐上了手铐，而他最好的朋友一真却已被发现死于船舱之中。

在寿沙都的说明下，成步堂大致了解了情况。当天早上寿沙都前来与一真会面，发现船舱门紧闭且无人应答。寿沙都于是找来船员破坏了门锁强行进入船舱，发现舱内一片狼藉，一真趴在地上已经死去多时，并留下了死亡信息。这时，一名自称大侦探福尔摩斯的青年来到现场，根据俄文的死亡信息“衣柜”的提示，发现了躲在柜中的成步堂。密室、死亡信息，一切的证据都表明了成步堂是杀害一真的最大嫌疑人。然而事情显然并不是这么简单：当时成步堂正躲在衣柜内，而且衣柜上有一真亲自贴上的封条，因此绝对不可能是成步堂下的杀手。在化装成水手暗中对一真进行保护的细长悟刑警的帮助下，成步堂和寿沙都对现场展开了调查。

调查过程中，他们发现一真在昨晚的日记中留下了奇怪的描述，表示从与隔壁船舱相连的通风口那里听到了口哨声，还看到了一条花斑带子。随后成步堂留意到，原本并无乘客居住的隔壁船舱突然多出了一名旅客。这名凭空出现的旅客是一位叫作罗伊洛特的俄罗斯老绅士。福尔摩斯推理分析罗伊洛特其实是从俄国逃亡出来的革命家，但成步堂发现了一些福尔摩斯没能注意到的细节，推理出所谓的“老绅士”其实是逃亡的芭蕾舞演员尼克米娜。尼克米娜明显还隐藏着更多秘密，但是随后到来的船员米特洛夫阻止了成步堂等人对她船舱的进一步调查。不得已的情况下，成步堂等人在稍后趁演员船舱无人监控的时候再次潜入调查。然而此时紧急停船警报被错误地触发，船舱的横栓锁自动锁上，将成步堂和寿沙都关在了船舱里。

经过一番调查，事件的真相逐渐清晰起来。出于某种原因，正在上海进行公演的尼克米娜趁夜潜入邮轮。因为事情重大，所以与她是旧识的船员们制定了规模庞大的偷渡计划：在当天的晚饭内给全体乘客下了蒙汗药，然后趁众人熟睡时在公海停船，将演员偷渡上来。但是尼克米娜违反了邮轮不能携带宠物的规定，带着自己的爱猫上了船。爱猫不适应新的环境，在尼克米娜半夜喂食时通过通风口逃到了一真的船舱里。尼克米娜用口哨和逗猫棒都没能将小猫唤回，这也就是一真在日记中提到的口哨和花斑带子的真相。由于害怕小猫的事情被船长得知，尼克米娜不得已敲响了一真的舱门。本来她只是想让一真帮忙捉住猫，没想到一真竟然认出了她的真实身分。她不得已向一真坦白了逃亡的真相，希望一真能够帮助自己。因为事关重大，一真打算打开衣柜跟成步堂商量如何帮助演员。而演员却误以为一真要去找他的刑警朋友，情急之下从背后撞向了一真。重心不稳的一真又在此时踩到了小猫，倒地时摔断了颈椎当场身亡。措手杀人后，尼克米娜不得不找米特洛夫来帮忙。他们发现了藏在衣柜内的成步堂，于是决定嫁祸于他。米特洛夫用墨水留下了俄文的死亡信息，又利用紧急停船让船舱自动锁上，伪造了密室杀人的环境。但是由于船舱内过于昏暗，他们最终还是留下了蛛丝马迹，让福尔摩斯和成步堂得以推理出事情的真相。

一真的死因虽然水落石出了，但问题也随之而来。原来这次留学是由辩护律师和法务助手两人一组共同进行的，但是由于一真的死亡，留学不得不强行中止。在福尔摩斯的建议下，成步堂决心利用前往英国的剩下的40天旅途自学法律知识，代替一真完成留学。

第3话 飞驰密室的冒险

GUIDE

●选择“话す”，分别查看“帝都・伦敦”、“司法留学生”、“留学の续行”，出现分支选项时选择“この、ぼくです！”。

●查看“试验”，出现分支选项时选择“受ける”。

●移动至“中央刑事裁判所”。

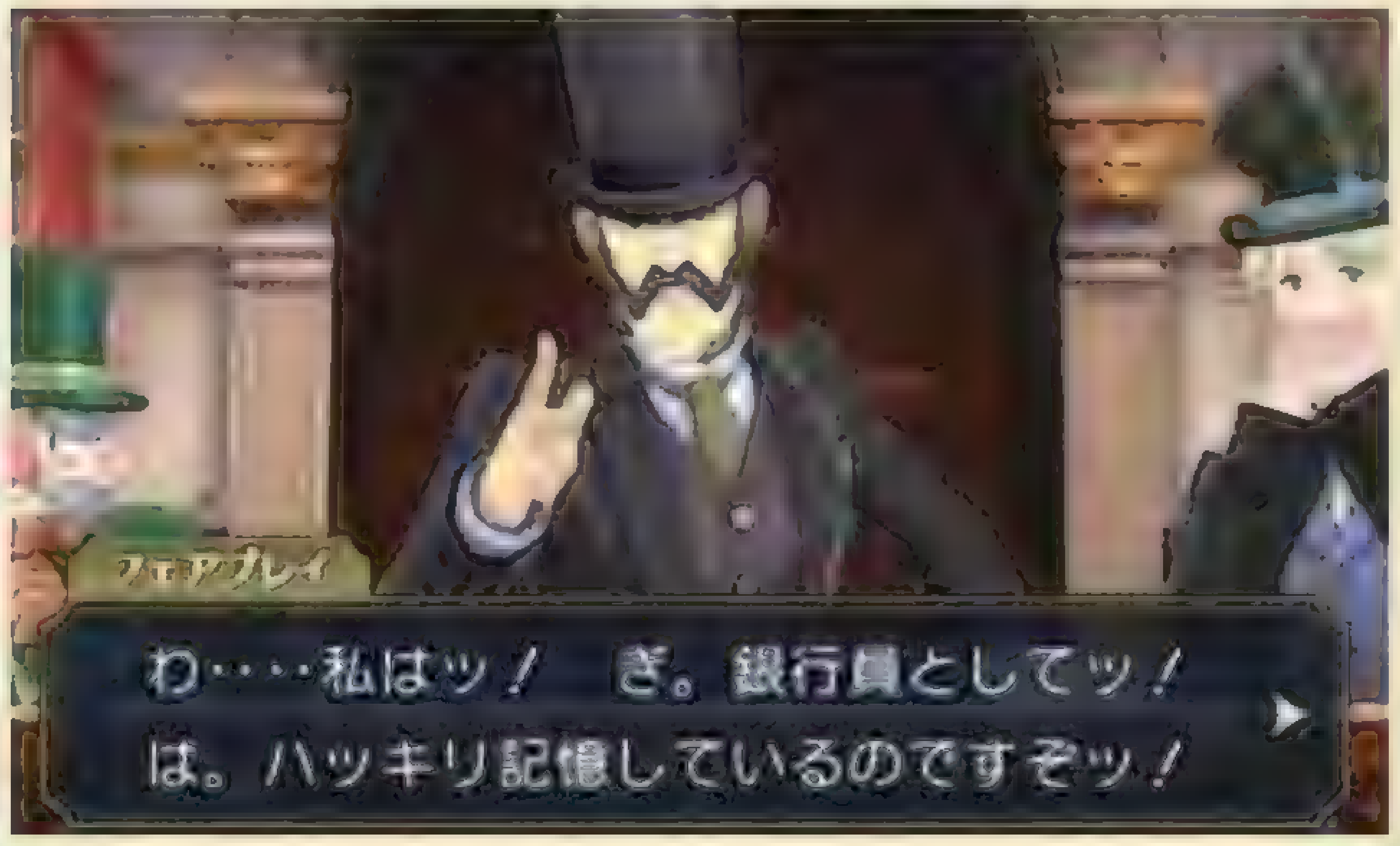
●分支选项选择“そんなことはない”。

【～目击したこと～】	
あれは……あの晩の最终便て、お客も少なくて……よく觉えていますです。	选择“动摇”
马车の中の座席には、あの被告人と被害者の２人が、并んで座っておった。	选择“动摇”
すると……被告人が、いきなりドテっ腹をナイフで刺したのですよ！	选择“动摇”
たしかに……ナイフが刺さってました！ボク。思わず、悲鸣を上げちゃって……	选择“动摇”
その悲鸣に惊いて、马车を止めて……わ。ワシも、その。见ちまったです！	选择“动摇”
选择肢：……《最终弁论》……ぼくたちに残された、最后の“权利”……	选择“权利を主张する”
【～陪审员の主张～】	
乘客が4名で、储けが20ペンス……あの御者の记忆は细かく、信用できます。	选择“碰撞”然后再选中第5名陪审员
アイツ、トナリに座ってたヤツをこう、刺したんだ……オレでもやらねえぜ！	选择“碰撞”然后再选中第6名陪审员
证人たちは、それぞれ”违う”犯行の瞬间を目击した……か	选择“あり得ない”
2人は、それぞれ违う犯行の瞬间を见ることは不可能でした。なぜなら……	出示证物“遗体解剖记录”
【～いくつかの“ギモン”～】	
ええと。ワシは……その。刺したと……思いますです、ハイ。	选择“动摇”，待他说出“そうツゴウよく”时将视线转移向旁边的男子，提出“追问”
『たまたま、犯行の《瞬间》が目に入った』……どうなんだろう?	选择“あるワケがない”
ナイフで刺したあとの、血にまみれたあの两手……忘れるものかッ！	出示证物“被告人の革手袋”
彼が、ウソの目击证言をした“理由”を示す《证据》……	选择“《证据》はある”
この《证人》が、ウソの目击证言をする“可能性”を示す《证据品》とは……！	选择证物“顾客帐簿”，点击右下角的“详细”后打开账簿，调查文本，可获得新线索，随后向法官出示该证物。
【～本当に见たこと～】	
いずれにせよ。马车に、他の客がいたのなら、私たちに见えないハズがない！	出示证物“乘合马车”
《乘合马车》の车内……他に“乘客”が存在した“可能性”のある场所とは！	将准星移至下方右侧的椅子上
证人たちの“死角”にあった座席。そこにいたかもしれない人物……	选择“心当たりはある”

马车の中……その《死角》となつた席に座つていたと考えられる人物とは！	选择被告人“コゼニー・メグンダル”
メグンダルさん自身の《证言》。……どうするべきだろう？	选择“要求する”
【～事件と少女の关系～】	
ワタシは、あの晩。奥の座席に座つて、眠りこんでいました。	选择“动摇”
すると。突然、大きな音と小さな悲鸣が闻こえて、目が觉めたのです。	选择“动摇”
目の前の床に、男が倒れていたので……助け起こして、座席に座らせました。	选择“动摇”
そして。悲鸣が闻こえた场所をおそるおそる、调べてみると……	选择“动摇”
なんと。そこには、この少女が小さくなつて隐れていたのですよ！	选择“动摇”
【～少女が见た《事件》～】	
あの马车の“モノ入れ”の、中。どうだつただろうか……？	随便选哪个都可以
それで、このオジサンに见つかつたの。でも……逃がしてくれたんだけど。	选择“动摇”
あの“隐れ场所”の中つて、まつ暗で。本当に、な－んにも见えないんだ。	选择“动摇”，待メグンダル出现反应时将视线转向他，提出“追问”
今の、ジ－ナさんのコトバ。どうだろう……？	选择“非常に重要”
だから、ずつと耳をすませてた。闻こえたのは、イビキだけだつたけど。	选择“动摇”
どうだろう……今の、このジ－ナさんの《证言》は	选择“ムジュンしている”
しかし。他にも『闻こえたはず』の“音”があつた。それは……	选择“《人物》を提示”
彼女は、この人物に关する“音”を闻いていなければオカシイのです！	选择角色“三度烧きのモルター”
被害者が、马车の中に“现れた”。考えられる“可能性”は……！	选择“トビラ以外の场所から乘つた”
被害者は、いつたいどこから马车に乘りこんだのか……！	将准星移至车顶的天窗处
【～《告发》への反论～】	
そもそも。被害者のことなど、知らん！……そんなコト、するハズがないツ！	选择“动摇”，当证人说道“ワレワレは本当に”时将视线转向メグンダル提出“追问”
《天窗》は、いつも闭まつてます！ボクたちには、开けられませんツ！	选择“动摇”，当证人说道“あの《天窗》は”时将视线转向ジ－ナ提出“追问”
被害者が《天窗》から落とされたのなら。……《证据》を见せていただきたいツ！	打开证物“乘合马车”，从外部调查天窗，再进入车内，调查天窗边框处的血迹，然后出示该证物
被害者が、天窗から马车の中に落下したことを示すのは……！	将准星移至天窗边框处的血迹处
この审理中。何者かが、あの马车に“血痕”をデツチ上げるのは……	选择“可能だつた”
他に、不自然と思われる《痕迹》は、ございませんでしょうか……？	选择“心あたりがある”
この事件现场に现れたという、もうひとつの不自然な痕迹とは！	将准星移至地面的血迹处
弁护侧の、最终的な主张は……	选择“《有罪》の可能性を提示”

— STORY —

经过漫长的航行，成步堂和寿沙都终于安全抵达了英国首都伦敦。他们首先要做的就是去高等法院拜访首席法官哈特·沃尔泰克斯，向他汇报一真的死讯，以及成步堂代替一真留在英国学习法律的计划。令他们意外的是，总检察官竟然爽快地答应了成步堂的



请求，但是要求成步堂通过一次测验：立刻为一个无人愿意接手的杀人案件进行无罪辩护。虽然成步堂一开始并不打算在毫无准备的情况下接手案件，那样无法为被告人进行充分的辩护，但总检察官表示目前没有任何律师愿意进行辩护，成步堂将是被告人最后的希望。

成步堂没有其他选择，只得接受这次“测试”。在中央刑事裁判所的候审室，他见到了本案的被告人——一名非常有钱的绅士麦昆达尔。这么有钱却没人愿意为他辩护，原因是因为本次庭审的检察官是有着“中央刑事裁判所的死神”之称的巴洛克·班吉克斯。凡是他经手的案件，被告人无一幸免。即使最后被告获得了无罪判决，也会在事后因为各种意外身亡。在这次审判前，巴洛克已经五年没有出庭了。

这次的案件从表面上来看简单明了：在一辆行驶中的公共马车内，只有被告人麦昆达尔和被害人泥瓦匠摩尔塔两名乘客。被害人腹部中刀内出血身亡，被告人的右手手套上沾有血迹。除此以外，还有乘坐在公共马车车顶坐席的两名乘客以及马车车夫作为目击证人，证言他们亲眼见到与被害人并排而坐的被告人使用匕首刺杀了对方。由于证据充分，加上巴洛克爆出麦昆达尔暗地里从事着高利贷生意的恶行，庭审开始没多久陪审团就一致认定被告人有罪。寿沙都通过查阅大英帝国法典，得知这种情况下辩护律师有权要求进行最终辩论，通过陪审论告来说服各位陪审员改变自己的决定。由于从未有人真正通过最终辩论说服过陪审团，所以这一权利早已被英国法学界遗忘。但幸运的是法典中并未明文废除最终辩论，而这也是成步堂进行逆转的唯一机会。陪审员们都是法院从伦敦市民中随机挑选出来的，职业和价值观各不相同，对案件的看法也各有自己的判断标准。在辩论中，成步堂准确地抓住了几位陪审员意见上的矛盾点，证明了三位证人的证词存在问题，实际上他们可能并未亲眼目睹被告杀人的情景。这一论证让其中几位陪审员产生了动摇，撤回了自己的有罪判决，庭审得以继续进行，证人们被要求根据疑点重新修正自己的证言。通过分析各个证人的证言之间的矛盾，成步堂

提出了新的推理论点：当时作为密室的车厢里除了被告和被害人，应该还存在着第三名乘客。但问题是被告本人从一开始就隐瞒了这第三名乘客的存在，于是法官不得不将听取被告人关于这个第三名乘客的证词。此时，麦昆达尔当庭翻供，说出这第三人的确存在，但自己为了保护这名年轻人的前途而选择了隐瞒事实。就在这时，法庭内发生了骚乱，有人释放了强力的烟雾弹，而一名企图逃离法庭的可疑人物被当场捉住。这名可疑人物正是被告人之前一直隐瞒的第三人——一名以扒窃为生少女，名叫吉娜。

吉娜的出现令审判的走向发生了重大的变化。被告一方面宣称自己无罪，同时又证明吉娜并没有作案时间。成步堂不得不重新思考辩护的方向：被害人的尸体是从马车天窗被人扔进车厢内的。通过调查作为作案现场和证据而被移入法庭内的公共马车，成步堂发现了天窗合缝残留的血液，而天窗只能从车顶开启，这就证明了车顶坐席的两名乘客存在共谋可能，杀人、抛尸车内嫁祸他人。至此，审判陷入僵局。巴洛克指出新发现的证据完全是被人捏造的，成步堂本人也发现了众多疑点，他本能地察觉到正是被告指使别人在之前烟雾弹造成的混乱期间伪造了

证据。但在法庭上证据就是证据，以当时的技术无法证明这些证据真的是伪造的，那么它们就是具有法律效力的。既然存在其他可能性，被告就不能被判有罪，法官认定关于麦昆达尔杀人罪名的审判无法继续进行。于是，在成步堂对被告产生了怀疑的情况下，他赢得了自己在英国的首场无罪辩护。只是此时的他并不知道，在庭审结束后没有多久，麦昆达尔就被活活烧死在依然停放在法庭内的公共马车里……

第4话 吾辈与雾之夜的冒险

GUIDE

●选择"话す"，分别查看"メグンダルの死"、"英国式法廷"、"新しい依赖"。

●调查穿绿色大衣的刑事，分别查看"グレグソン刑事"、"事件のこと"、"死神"。

●移动至"留置所"。

●选择"话す"，分别查看"夏目漱石"、"容疑"、"事件について"、"不思议なこと"、"アノシャーロク・ホームズ"。

●移动至"ブライヤーロード"。

●选择"话す"，分别查看"伦敦警视厅"、"事件について"、"目击者"、"ホームズのこと"、"明日の裁判"。

●移动至"ホームズの部屋"。

●选择"话す"，分别查看"アイリスのこと"、"ワトソン"、"さっきの'推理'"、"'ニッポン人'の事件"。

●出示证物"アイリスのカード"。

●移动至"夏目漱石の下宿"。

●调查主人"ガリデブ"，分别查看"漱石のこと"、"あやしい下宿人"、"2日前の事件"、"漱石の部屋"。

●移动至"夏目漱石の部屋"。

●调查房间内的躺在布团上的猫、正前方的书桌（可入手证物）。

●将镜头向右移动后调查福尔摩斯。

●选择"话す"，分别查看"漱石の'逮捕'"、"家主のガリデブ氏"、"ウス暗い部屋"。

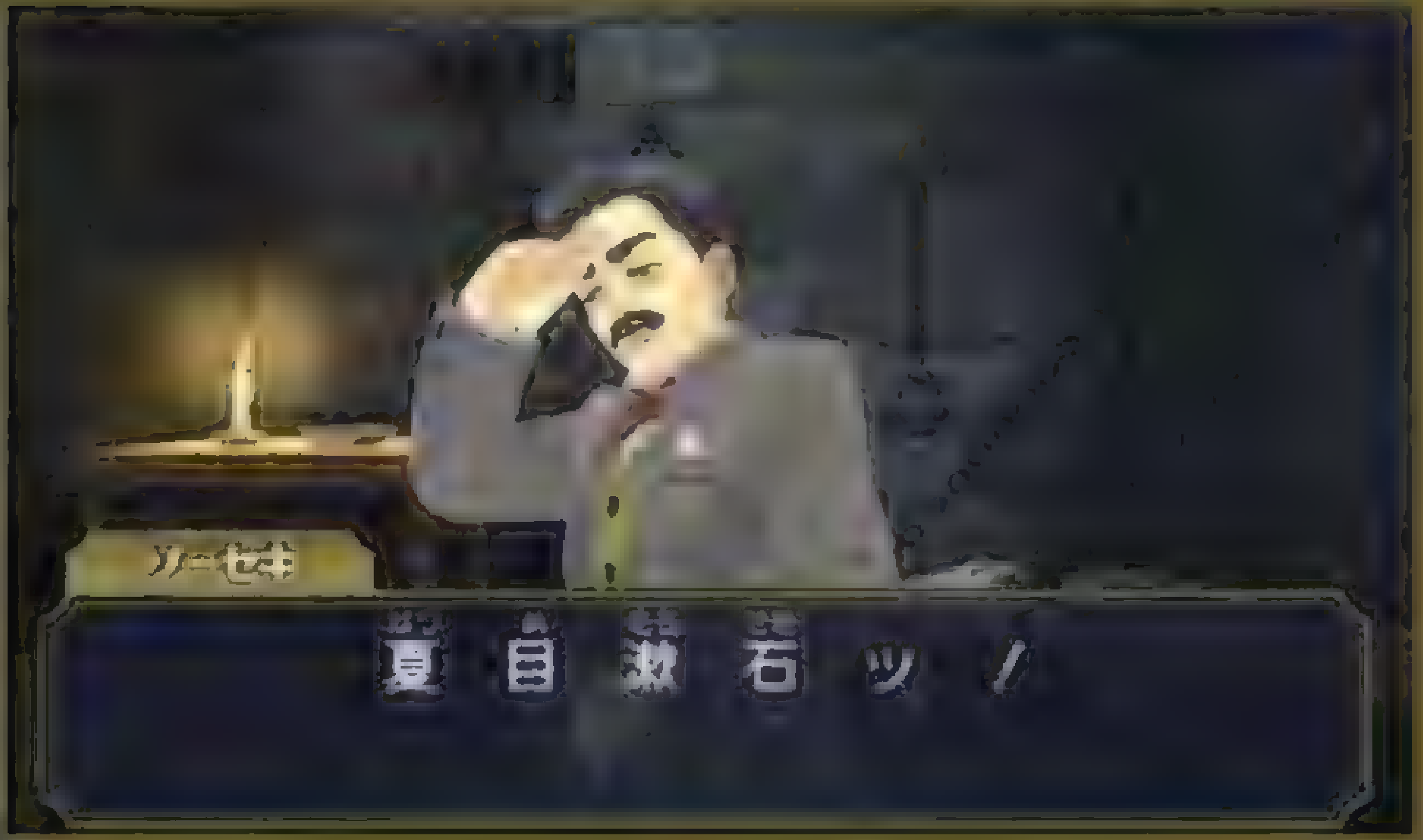
●移动至"大家ガリデブの部屋"。

●调查右边窗台上的福尔摩斯。

●转动视角，将准星移至狮子像身后的照片上，调查后，再将准星移至夫人的脸上，调查之后出示该证据。

●转动视角，将准星移至女仆左手的戒指上，出示该证据。

●转动视角，将准星移至主人的右脸颊上，出示该证据。



●将准星移至夹在书本中间的蓝色名片上，调查之后出示该证据。

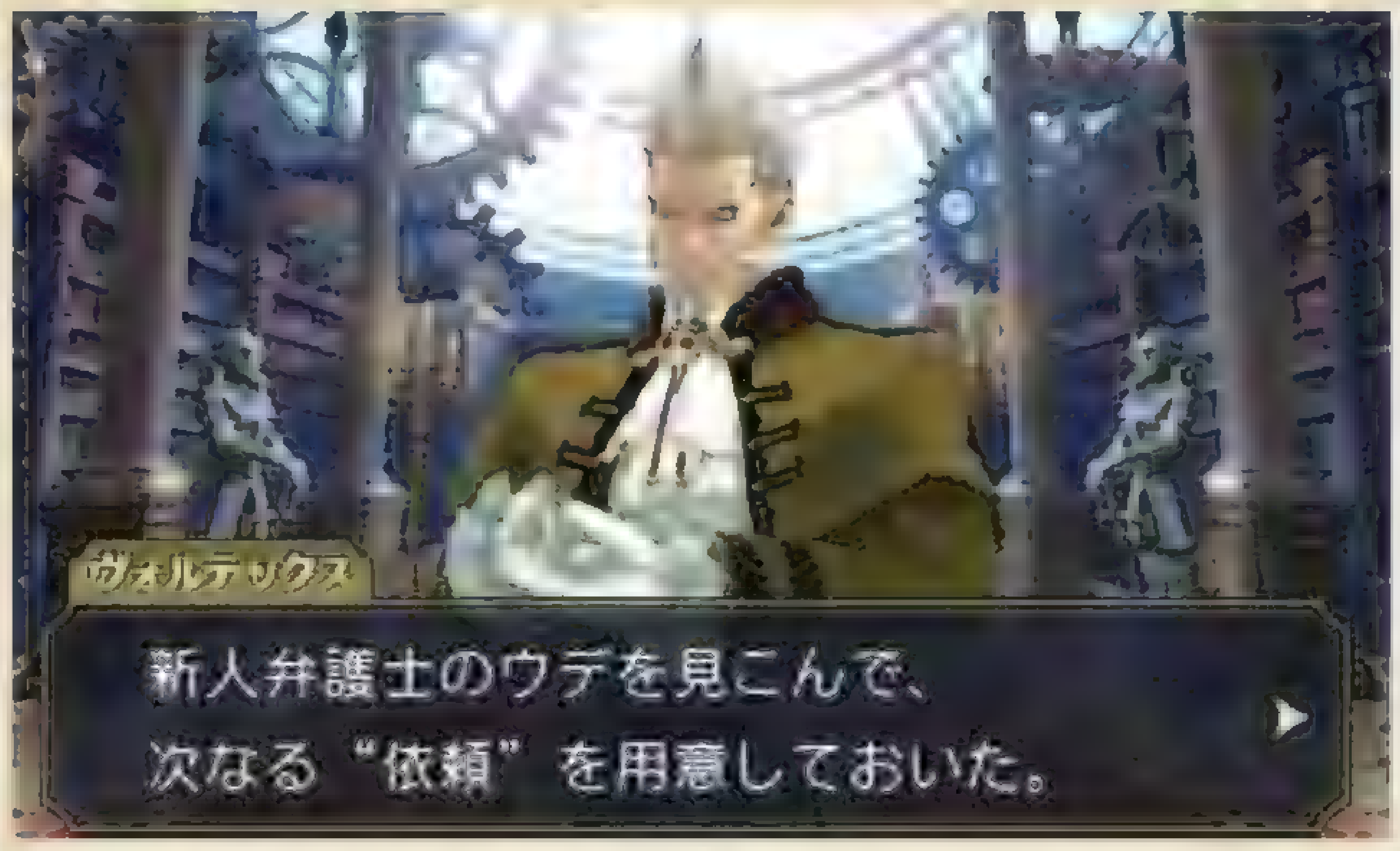
●将准星移至烛台上，出示该证据。

●移动至"留置所"。

●选择"话す"，分别查看"咒われた裁判"、"《死神》の事实"、"咒われた下宿"、""信じる"理由"。

【～漱石を逮捕した理由～】	
"荷物"というのは、古书で……古书店からの归りだったようです。	选择"动摇"
今の证言。古书店について、中でも最も重要な情报は……	选择"古书店の店名"
古书店《ブルボン屋》は、被告人の行きつけの店だったようですね。	出示证物"古书店の领收证"
《ボロブック古书堂》から、下宿へ戻ると、かならず现场を通る……	选择"异议を申し立てる"
【～弁护人の反证～】	
なんでもいいから、终わらせてくれよ！今日のシゴト、早く决めてえのよ！	选择"动摇"
事件が起こった日は、1日中。《メシヤムロード》を掘り返してたぜ！	选择"碰撞"然后再选中第3名陪审员
《ボロブック古书堂》は……よい店じゃ。《ブルボン屋》は……そうでもないじゃ。	选择"动摇"
あの日の夕刻。キャラバッシュロードでスッ转んで、意识を失っちまいましたな。	选择"碰撞"然后再选中第2名陪审员
【～目击したこと～】	
あの夜は、结婚记念日で……警官の制服のまま、食事に行くところでしたの。	选择"动摇"
そのとき。通りの向こうから、2つの人影が步いてくるのが见えましたの。	选择"动摇"
いきなり、ヒトリが倒れて、ヒトリが何かをまき散らして、逃げましたの！	选择"动摇"
あたしたち、すぐに驱けつけて……近くの交番へ、事件を知らせましたの。	选择"动摇"
逃げていったのは、ヒコクの日本人よ。パットも、あたしも。ハッキリ见たの！	选择"动摇"
それに。ハンニンが落とした4册の古书の『题名』も、バッチリ觉えてるし。	出示证物"古书店の领收证"
ここは……どうするべきだ。成步堂龙ノ介……！	选择"异议を申し立てる"
まだ检讨されていない、重要な"手がかり"が眠る《证据品》とは！	出示证物"4册目の本"，然后将准星移至书背面的烧焦痕迹上
……この本の"痕迹"から导き出される、重要な《事实》とは！	选择"この本の持ち主"
この、无残に烧けコゲた本の"持ち主"とは……何者なのか！	选择角色"ジョン・ガリデブ"
【～弁护人の反证～】	
そういえば……最近。ウチでも火事があって、カゼをひいちまったわ。	选择"动摇"
冬の火事は、オソロシイ……ケムリを逃がすため窗を开けるから、カゼをひく。	选择"碰撞"然后再选中第3名陪审员，当他说出"な。なんですって……"时再将视线转向第4名陪审员，提出"追问"
たしかに。あのとき、窗は开いてたわ。そんなのすっかり、忘れてたわねエ。	选择"动摇"，当她说出"本の《题名》どころか"时再将视线转向第5名陪审员，提出"追问"
怒りに燃えたオンナは、なんでも投げる。包丁が飞んできたとき、そう悟ったぜ。	选择"碰撞"然后再选中第3名陪审员
あのとき。ガリデブさんの部屋から移动した『もうひとつのもの』とは……	出示证物"凶器のナイフ"
【～パット巡查の报告～】	
ガリデブ夫妻は、无关系ですッ！伦敦警察の巡查として、断言します！	选择"动摇"
なぜならば！あの部屋の窗は"跳ね上げ式"だから……であります！	选择"动摇"，当他说出"ボク。きのう、お手传いをっしたんです。"时再将视线转向旁边的妻子，提出"追问"
现场からは、片时も目を离していません！なにひとつ、异常はありませんでした！	选择"动摇"
あたし。目には自信がありますのよ！……ちょっと"方向オンチ"だけど。	选择"动摇"，当他说出"よく、待ち合わせ场所を间违えて。"时再将视线转向旁边的丈夫，提出"追问"
あのとき……落とした花束のせいで、あたし。道に迷ってしまったケド。	选择"动摇"

现场からは、片时も目を离していません！なにひとつ、异常はありませんでした！	出示证物“プレゼントの花束”
事件の起こった步道に、《伪装工作》をしたと考えられる人物とは……！	选择角色“パトリック・オマ－リ”
パット巡查が、《伪装工作》によって隐そうとしたもの。……それは！	选择“被害者が刺された场所”
贵公の主张……あの夜、事件が起こった、本当の场所とは！	将准星移至夏目簌石所住房间的右侧窗下
オマ－リ巡查の“所业”。その动机を示す《证据品》とは！	出示证物“警察证”
この事件の“犯行”が可能だった、もうひとりの《人物》とは……！	选择角色“ジョ－ン・ガリデブ”
【ガリデブ夫妻战记】	
一方。ワタシめは、このヒトめがけて手当たりしだい、投げつづけました。	选择“动摇”，当她说出“パンやら、キャベツやら……”时再将视线转向旁边的丈夫，提出“追问”
今の、ガリデブさんの《证言》……どうなんだろう	选择“重要である”
凶器のナイフが、ウチのものならば……《证据》で、立证していただきたい！	选择证物“パイプ”，调查烟斗内部可获得新证物“金属のカケラ”，然后出示证物“金属のカケラ”
この、小さなカケラとともに、事件の“真实”を示す《证据》とは！	选择证物“凶器のナイフ”，先调查打开匕首，再调查遗失的刀尖部分，最后出示该证物
“落下”したナイフが、被害者の背中に刺さった理由を说明する《证据》とは！	出示证物“4 册目の本”



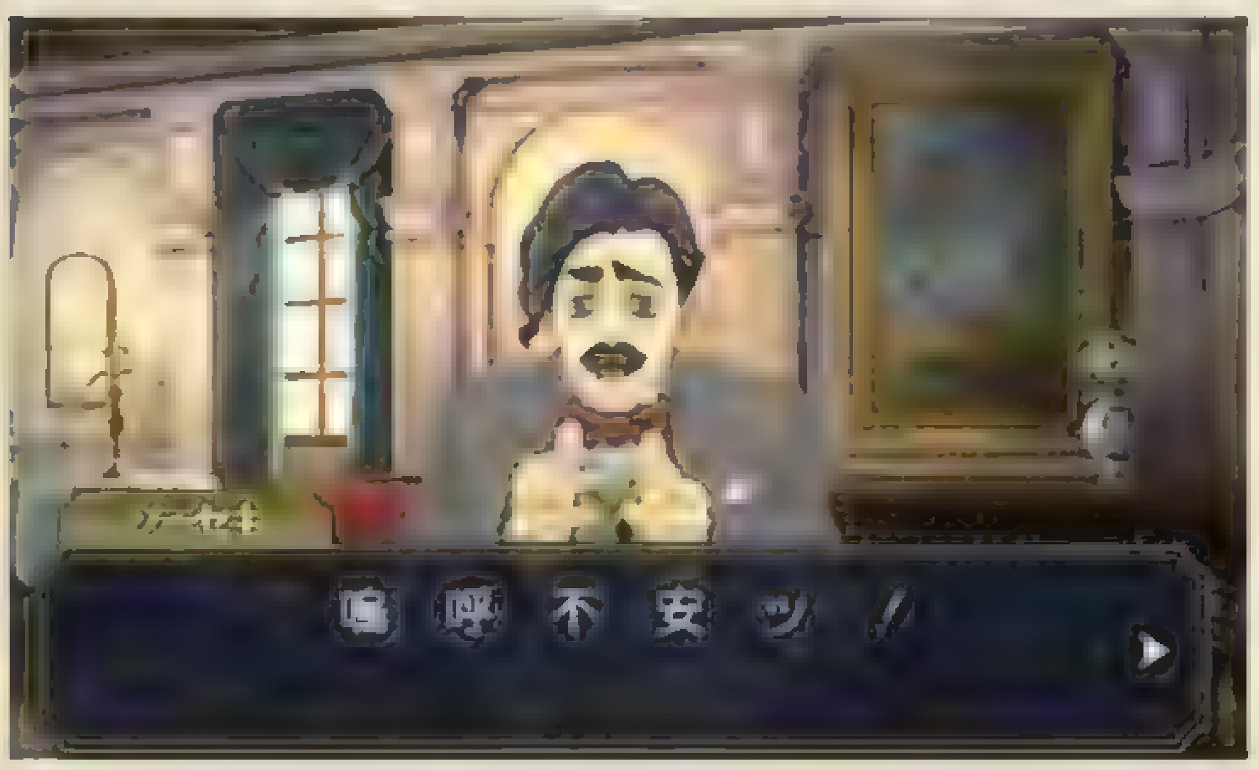
— STORY —

公共马车案结束的第二天，成步堂和寿沙都再次拜访了首席法官。首席法官已经得知了昨日的情况，同意成步堂作为一真的代理在英国进行留学，同时也告知了两人麦昆达尔的死讯。之后他再次给成步堂委派了一个新的任务，一起同样没有人愿意进行辩护的案件，因为本案的检察官正是死神巴洛克。成步堂来到拘留所，发现被告人是日本文学留学生夏目漱石。通过与夏目漱石的交谈，成步堂得知了事情的梗概：两天前的傍晚，夏目漱石从旧书店回家的途中，看见前面有人突然倒地，发现对方背后插着一把匕首。由于当时他并没有发现周围有其他人，吓得以为是幽灵作祟，立刻就逃回了家里。没想到第二天一大早，福尔摩斯带着警察闯进他的住所，指认他就是凶手。由于没见过这种阵仗，头脑发懵的他对警方的一切提问都回答了“是的，是我”，最后就真的被当作凶手起诉了——虽然被害人并未死亡。因为是来自远东小国的留学生，所以辩护律师们根本不愿意为他出力，成步堂就是他最后的希望了。

然而经历了昨天的审判，成步堂对于自己作为辩护律师的能力产生了质疑。他一直认为辩护律师最大的力量就是相信自己的辩护对象，但昨天的被告让他开始怀疑这一观点。他打算在确认为夏目漱石辩护之前，先对案件进行更深入的调查。他和寿沙都首先拜访了福尔摩斯的侦探事务所，从福尔摩斯的小伙伴、同时也是侦探小说《夏洛克・福尔摩斯的冒险》的作者爱丽丝・华生那里得知大侦探本人正在夏目漱石的住所进行调查。两人随即赶往夏目漱石租住的公寓，发现这里和案发现场只隔了一条街。在这里，他们再次和福尔摩斯碰面，得知的确是他带领警察找到了夏目漱石，但是他只是按照警方的要求去寻找从现场逃离的矮小男子。随后，在向夏目漱石的房东伽利岱布了解情况的过程中，他们发现房东和他的胖女佣似乎在隐瞒着某些事情。经过福尔摩斯和成步堂的共同推理，他们发现所谓的胖女佣其实是房东的妻子，之所以假扮女佣完全是为了维护作为中产阶级的面子。他们还发现，这夫妇俩在案发当时正因为一点琐事争吵，当时战况十分激烈，甚至房东的藏书架都被烧坏了一部分。因此两人完全没有留意窗外街对面发生的事情。

调查结束后，成步堂和寿沙都再次来到拘留所。在福尔摩斯的提醒下，成步堂找回了作为辩护律师的信心，决定为夏目漱石辩护。案件于次日开庭，成步堂惊讶地发现房东太太也赫然作为陪审员出现在法庭上。审理从夏目漱石被逮捕的理由开始，然而从检察官到陪审员对日本人都有极大成见，很快陪审团就认定夏目漱石有罪。虽然成步堂通过最终辩论让庭审得以继续进行，但巴洛克却传唤了关键的目击证人出庭——而证人竟然是一名警察帕特里克和他的爱妻罗拉。案发当天傍晚，警察结束了一天的工作，正准备和爱妻一同去庆祝结婚周年纪念日，却从远处目睹了被害人倒地以及夏目漱石逃跑的情形。由于案发地点并非警察所管理的片区，所以他让爱妻去寻找该片区的值班警官，自己则在原地看守现场。在质询的过程中，成步堂发现案发现场竟然存在着天外飞来的第 4 本旧书——夏目漱石当天只购入了 3 本旧书。这一发现为成步堂打开了新的思路，结合昨日在夏目漱石住所调查时的情形，他推论出了新的可能性：这本天外飞来的旧书实际上属于房东，当时房东夫妇正处于家暴过程中，房东太太在暴怒状态下随手抓起身边的东西砸向房东，书本正是这么飞到了案发现场。那么，刺伤被害人的匕首也有可能是被房东太太无意中扔出去的。可是这个推论很快被否定，因为房东家的窗户是上悬窗，只能开启很小的角度，匕首不可能在不砸碎玻璃的情况下飞到相隔一条街的案发现场。即使成步堂的推理是正确的，那么天外飞来的旧书和匕首最多也只能出现在窗户的正下方。

最终，成步堂从警察夫妻的证言中发现了新的突破点，揭开了事情的真相：房东太太在争吵的过程中将烧了一半的旧书砸向房东，由于当时书架正在燃烧，屋里一阵浓烟，所以房东打开了悬窗，而则旧书通过悬窗落在了下方的街面上。恰好路过的被害人眼看着一本书从天而降，就弯腰去捡，结果被随后掉下来的匕首刺中了背部。由于匕首在飞出窗外前先击中了房东的烟斗导致刃尖断裂，才没有造成被害人死亡，但是依然对其造成重伤。跟在被害人身后的夏目漱石看到这一情况吓得魂飞魄散，把刚买的旧书也扔在了原地落荒而逃，这些书则成为了后来他遭到逮捕的证据。



这整个过程都被警察夫妇目睹。出于责任心，警察让自己的太太去寻找值班警官。但是当天是他们两人的结婚纪念日，警察希望两人能够一起庆祝。可实际的案发地点正在他的辖区，如果按照警察条例，他必须坚守岗位配合当班同事以及刑警进行案件调查。一点点私心让他做出了错误的决定，他让路痴的妻子去寻找隔壁辖区的警官，自己则趁着这段时间将“尸体”和散落在现场的证据转移到了街对面不属于自己辖区的地方。

最后，警察和房东太太不得不承认了自己的过错。一连串的巧合导致了夏目漱石被错误地当成了犯人。真相大白后，法官正式宣布夏目漱石无罪，当庭释放。经过这个事件，夏目漱石也改变了留学以来的精神面貌，决定返回日本撰写小说，日后终于成为世界闻名的文学巨匠。而福尔摩斯也与成步堂成为了朋友，他邀请成步堂和寿沙都前往贝克街 22 号他自己的侦探事务所的阁楼居住。这对于初到伦敦人生地不熟的两人来说正是求之不得的好事，于是他们开始了与大侦探的同居生活。

第5话 不能流传的故事的冒险

GUIDE

●选择“话す”，分别查看“电报のこと”、“漱石のこと”、“死神”。

●移动至“ホ－ムズの部屋”。

●选择“话す”，分别查看“死にたくなる理由”、“なくなった机械”、“质屋の使い方”。

●调查爱丽丝后选择“话す”，查看“ワガハイ”。

●调查房间左侧的小提琴。

●再一次和爱丽丝对话，查看“取り违え”。

●移动至“ハッチの质屋”。

●选择“话す”，分别查看“バイオリン”、“未发表原稿”、“质屋のこと”、“自动犯行记录装置”。

●调查座钟旁边的红色八音盒、门口的日历、洋娃娃左侧的立体视镜。房间右下角放在绿色垫子上的折叠立体视镜。

●选择“话す”，查看“ジ－ナと《质屋》”。

●调查店主，分别查看“《圆盘》について”、“ジ－ナのこと”、“新しい‘质草’”。

●选择“话す”，分别查看“绅士の‘告发’”、“证据”、“合言叶”。

●调查绅士，查看“绅士について”。

●调查入口附近的福尔摩斯，选择“《スイリ》を闻く”。

●转动视角，将准星移至绅士手中纸片的背面，调查后出示该证物。

●转动视角，将准星移至绅士手杖的文字上，出示该证物。

●转动视角，将准星移至绅士背后右肩衣服的破损处，出示该证物。

●转动视角，将准星移至桌子上的“ハッチのメモ”，出示该证物。

●开启证物“自鸣琴の圆盘”，调查圆盘背面的纸片后，出示该证物。

●选择“ゼッタイに渡さない”。

●移动至“ホ－ムズの部屋”。

●选择“话す”，分别查看“ジ－ナのこと”、“アイリスとホ－ムズ”、“アイリスのパパ”。

●选择“话す”，分别查看“‘圆盘’のこと”、“刻まれた音乐”、“メグンダルの事件”。

●选择“话す”，分别查看“原稿のこと”、“バスカビル家の犬”。

●调查ジ－ナ，选择“话す”，分别查看“ジ－ナの两亲”、“ホ－ムズのウソ”。

●选择“话す”，分别查看“质屋の事件”、“ホ－ムズのこと”、“击たれたホ－ムズ”、“寿沙都のこと”、“ジ－ナの逮捕”。

●移动至“ハッチの质屋”。

●选择“话す”，分别查看“搜查について”、“ホ－ムズのこと”、“アイリスのこと”、“传えておくこと”。

●移动至“首席执事执务室”。

●选择“话す”，分别查看“归国”、“ジ－ナの裁判”。

●移动至“圣アントル－ド病院”。

●移动至“留置所”。

●选择“话す”，分别查看“弁护のこと”、“事件について”、“ウソつき”。

●选择“话す”，分别查看“2 カ月前の裁判”、“见たこと”、“闻いたこと”、“事件‘发见’后”、“メグンダルの《条件》”。

●调查左上角保管库的房门。

●移动至“ハッチの质屋・保管库”。

●选择“话す”，分别查看“现场の状况”、“ホ－ムズのこと”

●调查地板上的血迹、地板上的手枪、开启的红色箱子。

●开启“法庭记录”，调查“白いネコの写真”的背面。

●向警长出示证物“预かり证（小箱）”。

●查看“2 枚目の预かり证”。

●移动至“ハッチの质屋・店内”。

●调查门口染血的日历和柜台。

●选择“话す”，分别查看“2 枚の写真の秘密”、“立体に见える仕组み”、“立体写真の见かた”。

●开启“法庭记录”，调查“白いネコの写真 2”背面的血迹。

●向爱丽丝出示证物“预かり证（外套）”。

●选择“じつは、わかる”。

●选择“三度烧きのモルタ－”。

●移动至“留置所”。

●选择“话す”，分别查看“调查の结果”、“弁护の依赖”。

●向ジ－ナ出示证物“アイリスの原稿”。

●分别查看“アイリスの原稿”、“侵入の目的”。

●出示证物“血液判别标本”。

●选择“话す”，分别查看“2 カ月前の真相”、“弁护士の武器”。

●选择“ジ－ナを信じる”。

●选择“话す”，分别查看“‘归国’”、“明日の出发”、“最后の仕事”。

【～事件当夜の不法侵入～】	
ナニもしてないし、盗んでもいないぜ！ただ静かに、その质屋を后にしたのさ。	选择“动摇”
この者たちが、あの夜。质屋で发炮したことを示す <证据> とは……！	出示证物“血液判别标本”，再选择第一页
【～弁护人の反证～】	出示证物“古书店の领收证”
メイドとして、目ざわりなゴミはさっさとかたづける……それだけですの。	选择“动摇”
ワタシの、この考え。いっそデンパに乘せて、世界に届けたいですわ。	选择“动摇”，当她说出“アタクシに言わせれば”时将视线转向 3 号陪审员，提出“追问”
なるほどくん。持ってないの？“立体的”に见られそうな写真！	选择“持っている”，然后出示证物“店内记录写真《ジ－ナ》”，再出示一次“店内记录写真《ジ－ナ》”
あの兄弟。街のゴミクズのクセに……探偵サマを击つなんて、死刑ですわ！	视线转向 6 号陪审员，提出“追问”
同じ构图の写真が、もう・枚あれば。“立体的”に见るコトができるのに……	选择“动摇”，先出示证物“店内记录写真《ジ－ナ》”，再出示证物“店内记录写真《事件后》”
……どう？なるほどくん。うまく见えたかな？《立体的》に。	选择“见えない”
この写真に写った、わずかな“ズレ”。それを作りだしたのは、何者なのか！	选择角色“ネミ－・テインピラ”

【～事件当夜の不法侵入②～】	
突然、铳声がして……思いっきり、机の上のものをブチまけちまったんだぜ。	选择"动摇"，当证人说道"そりゃア、もお……そうなだぜ！"时将视线转向旁边的刑事，提出"追问"
あの店主。拳铳を手にしていたんだから、叫ぶ前に、さっさと击てばよかったぜ。	出示证据"现场写真"
证人たちが再现した、犯行の瞬间。……ここに潜む"ムジュン"とは！	出示证据"现场写真"
【～被害者との遭遇～】	
それだけですから！オレたち……本当に、カンケ－ないんです！だぜ！	选择"动摇"
ハッチさんを击つコトができたのは……ジ－ナさんだけだったのか？	选择"他にもいる"
被告人の他に、犯行が可能だと言うなら。その者は、どこから发炮したのか……	保管库大门的外侧
铳弹を受けた、その瞬间。被害者は、どこにいたのか……？	保管库大门的内侧
そのとき。《保管库》の内侧からカギをかけたと考えられる"人物"とは。	选择角色"ジ－ナ・レストレ－ド"
【～弁护人の反证～】	
ううむ……まさか、あの外科手术がここまでメンドウなコトになるとは……	选择"动摇"
ワタシ、拳铳の专门家。いろんな事件、これまで见てキタ。なんでも知ってる。	选择"碰撞"然后再选中第4名陪审员，提出"追问"
お部屋の弹丸は、2つだけ。それでしたら。もう《决まり》なのよ。	选择"动摇"
……事件现场に残された、"第三の弹丸"……か	选择"提示できる"，然后选择证物"ホームズのポ－チ"，调查侧面的弹孔后可获得第3枚子弹，出示该证据
……"3发目の弹丸"に关して。この、ティンピラ－兄弟は……	选择"仲间を隐している"
……弁护側は。检察側の"要求"に対して……	选择"コタエを提示する"
现场に、3人目の"侵入者"がいたという事实を立证する《证据》とは！	先选中证物"自鸣琴の圆盘"，调查上面的血迹，再选择"血液判别标本"，出示该证据，然后出示第一页的内容
"3人目の侵入者"……その《正体》とはッ！	选择角色"エッグ・ベネディクト"
この人物が、事件当夜。3发目の铳弹を受けた"侵入者"である《证据》は！	出示证物"自鸣琴の圆盘"
【～《告发》について～】	
现场に、私の血のアトが残っていた。……そんなコトを言われましてもね。	选择"动摇"，当他说出"いいですか。"时将视线转向左侧的证人，提出"追问"
とにかく。私は、被害者の质屋とは、マッタク……なんの关系もないのです！	出示证物"自鸣琴の圆盘"
【～"圆盘"のこと～】	
つまり……私があの店に"忍びこむ"理由は、ひとつもないワケです。	出示证物"预かり证（小箱）"
やはり。どこにも《异常》はないのだろうか……？	选择"《证据品》を使用"，然后出示证物"ステレオスコ－プ"
……この、写真のアキラカな《异常》とは……！	将准星移至凸起的小箱子上后出示
ほんの少し"动かされた"だけ……やはり。状况は变わらないのか？	选择"大きく变わる"
ジ－ナさんの《证言》。どうするべきだろう……	选择"《证言》を求める"
【～2カ月まえの《真实》～】	
あのとき。《乘合马车》の中には……ホントは、被害者のヒトも乘ってたんだ。	选择"动摇"
马车の中に引きずり出されたとき。あの"圆盘"が落ちてるのが见えたの。	选择"动摇"
そして、天窗から悲鸣が闻こえて……2人の客が、警察を呼びに行ったんだ。	选择"动摇"
そのとき……アイツは、御者におカネを渡して、近くの质屋に行かせたわ。	选择"动摇"
……アタシ。アイツに胁されたの。见たコト、闻いたコト……话すな、って。	选择"动摇"
あのとき。《乘合马车》の中には……ホントは、被害者のヒトも乘ってたんだ。	选择"动摇"，然后将视线转向右侧的刑事，提出"追问"
この、《自鸣琴》の"音"。新しい"手がかり"として……	选择"意味がある"
おそらく。この《自鸣琴》の"音"は……	选择"音乐ではない"
《自鸣琴》の"音"……その『正体』と结びついている《证据》とは……	选择证物"本日の新闻"，调查报纸的背面，并出示该证物。
【～弁护士に対する反论～】	
そもそも。その《自鸣琴》に记录されているのは『モ－ルス信号』ではないッ！	选择"动摇"
こいつを使って"モ－ルス信号"の取り引きは《不可能》なのか……？	选择"可能性を提示する"，调查八音盒底部的机关，然后出示该证物。
2日前。オレたち、アイツの计画であの质屋に忍びこんだだけ、ですぜ！	选择"动摇"，当ネミ－说出"オレたち、人情にアツい恶党だからな"时将视线转向旁边的ダリ－，提出"追问"
……どうだろう。今の、汁气の多い"思い出话"……	选择"《证言》に加える"
《ミルバ－トン＆ティンピラ－乳业》。……あのころがナツカシイんだぜ。	选择"动摇"
セッカクだ。气になるコトをなにか、闻いてみるか……	选择"会社名のこと"
あの者と取り引きしたのは、炼瓦职人だ。この私と、なんの关系もありはしない！	出示证据"メグンダル事件の资料"
【～目击した犯行の《瞬间》～】	
彼らと店主氏がモミあっているとき、私は、店の入口のところにいました。	选择"动摇"
店主氏がネミ－を突きとばしたとき。……腕にスルドイ痛みが走ったのです！	选择"动摇"
店主氏の后を追って、トビラの小さな"のぞき窗"から部屋の中を见た瞬间。	选择"动摇"
黑い外套を着た被告人が、背を向けて逃げようとする店主氏を击ったのです！	选择"动摇"
店主氏の背中から飞んだ血が、被告人の外套にかかるのが、ハッキリ见えました。	选择"动摇"
被告人は、"のぞき窗"から拳铳を投げ舍てたので……拾って逃げました。	选择"动摇"，当クログレイ说出"…………"时将视线转向旁边的ネミ－，提出"追问"
……裁判长。弁护側が求めるのは……！	选择"寻问"
【～目击した犯行の《瞬间》～・再】	
被告人は、"のぞき窗"から拳铳を投げ舍てたので……拾って逃げました。	出示证物"ネコトビラ制造机"
《保管库》のトビラの"のぞき窗"が事件の"后"に作られた《证据》とは！	出示证物"店内记录写真《ジ－ナ》"
本来、クログレイさんが知っているはずのない"存在"とは！	选择"外套の血痕"
この者が、虚伪の《证言》をするため、事件现场の《情报》を与えたのは……！	选择角色"トバイアス・グレグソン"
情报を引き换えに、刑事が"取り引き"したものを指し示す《证据》とは！	出示证物"自鸣琴の圆盘"
グレグソン刑事の《所持品检查》……弁护側は、正式に要请しますか？	选择"他の者の《检查》を要求"
弁护側が《所持品检查》を要求する……その"人物"とは！	选择角色"ネミ－・ティンピラ－"
クログレイと、グレグソン刑事……どちらに《证据》をつきつける！	选择"グレグソン刑事"
"取り引き"を、有无を言わさず刑事さんに认めさせるためには……	出示证物"自鸣琴の小箱"

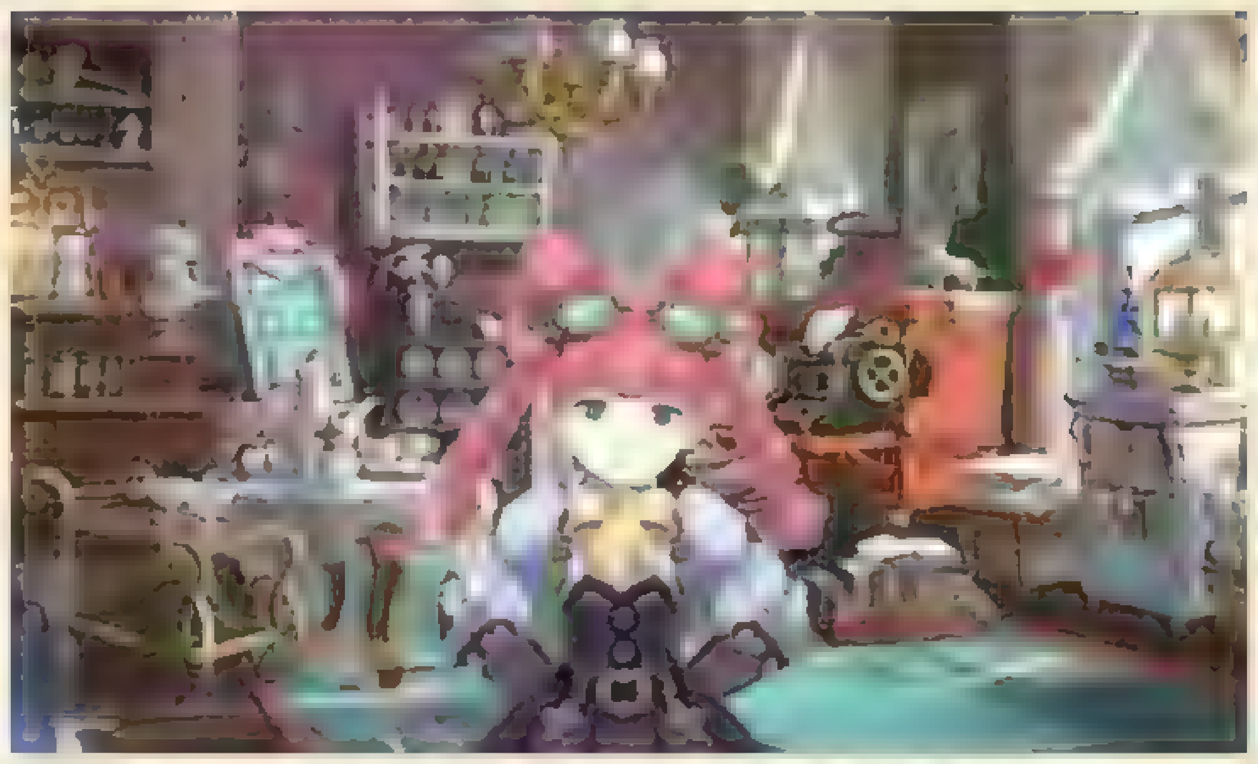
— STORY —

夏目漱石案很快过去了两个月，这当中成步堂再也没有接手新的案件，毕竟英国本地人也不大会让一个远东小国来的代理留学生为自己进行辩护。另一方面，死神巴洛克在那次案件后也再次从法庭销声匿迹，让世间舆论充满了猜测。这一天，因为一些琐事，成步堂和寿沙都陪着福尔摩斯去了事务所附近的哈奇当铺。没想到他们在这里遇到了公共马车案中的证人吉娜，她正在和哈奇争执关于一个不明来历的八音盒播放圆盘能够典当多少钱的事情。此时店里突然来了一位白衣绅士，向哈奇控诉吉娜偷了他的当票擅自取走了典当品——一件大衣，之前吉娜想要典当的圆盘正是从大衣里面找到的。虽然哈奇一时间信以为真，命令吉娜把取走的东西交给了这位白衣客，但福尔摩斯和成步堂发现这人并不是真正典当这些东西的人，而是一直在跟踪吉娜打算从她那里夺走典当品——麦昆达尔的遗物。见阴谋败露，白衣客突然掏出了手枪。幸好哈奇早就暗中报了警，刑警格莱森在此时赶到，但白衣客却趁乱成功逃离。格莱森将圆盘没收作为证据。原本大衣也要是一同没收的，但是在吉娜的坚持下，警方在大致检查了大衣之后将它留给了吉娜。

事情暂时告一段落，福尔摩斯邀请吉娜晚上去家中做客，爱丽丝得知后也十分欢喜，准备了丰盛的晚餐来款待大家。在大家交谈的过程中，爱丽丝提到自己的一部关于巴尔维斯克的未发表的长篇小

说原稿，因为福尔摩斯认为还不能发表，于是将其寄存在了哈奇的当铺中。没想到寿沙都居然说出了这部小说的全名是《巴尔维斯克家的猎犬》，这引起了大家的猜测。吉娜认为一定是福尔摩斯在欺骗爱丽丝，实际上早已把原稿高价卖出，要不然寿沙都是不可能知道小说全名的。当天半夜，福尔摩斯发现留宿在家中的吉娜不见了，于是招呼成步堂和寿沙都一起出去寻找。他们发现当铺亮着灯，于是前去查看情况，谁料刚一进门福尔摩斯就受到了两个神秘人的枪击。成步堂追出当铺，没能发现神秘人的踪迹，却正好碰到巡警。带着警察返回当铺后，成步堂在柜台后面通向典当品保管库的门上发现了一个小小的瞭望窗口。由于大门被反锁，他只能通过这个小窗口查看保管库内的情况，却发现哈奇背部中枪已经倒地身亡，尸体边上躺着昏迷的吉娜，她手中正握着哈奇一直随身携带的防身用手枪。调查持续了一整晚，福尔摩斯被送往医院急救，虽然性命无碍却不得不接受手术；因为证据充分，所以吉娜被当作了杀害哈奇的凶手，将在次日接受审判；寿沙都接到了来自日本的电报，一大早就去拜访首席法官了。成步堂只得和爱丽丝一起行动，开始调查事情的真相。

由于对他人的不信任，吉娜拒绝了所有政府提供的辩护律师，甚至也不愿意接受成步堂的辩护。在寿沙都的劝说下，吉娜向大家坦白了两个月前公共马车案的真相。那天她潜入马车的储藏箱内打算乘机行窃，却无意中撞见了凶杀案。麦昆达尔发现吉娜后，询问了她的身分，并威胁她不能把真相说出去，否则就要让贫民区的孩子们无家可归。之后，车顶的两个目击者发现了车厢内的杀人案件，并立即前去报警。在警察到来前，麦昆达尔脱下自己的大衣让车夫将其存入当铺，并指示吉娜保管好当票，他会在两个月内去回收；如果两个月内他都没有出现，吉娜必须去当铺延长保管时间保证大衣不会因为过期而被拍卖。此外，麦昆达尔还命令吉娜在稍后在法庭上看他脸色作证。吉娜最终答应了成步堂的请求，在辩护委托书上签了名，这样成步堂就能够对案发现场进行调查了。在调查过程中，爱丽丝利用福尔摩斯发明的可以检验出不同人血液成分的化学药品，在案发现场和作为证据的圆盘上发现了三种不同的血液样本。之后他们又在吉娜的大衣上发现了大量不明来源的血液，推理出这正是公共马车案被害人摩尔塔的血液。此外，他们还发现，麦昆达尔在典当大衣前两日另外寄存过一个小盒子，现在已经过期成为当铺的拍卖品。在大家的劝说下，吉娜承认潜入当铺其实是为了确认爱丽丝的小说原稿是否真的在那里，并决定正式接受成步堂的辩护。



审判在第二天进行，但是寿沙都却因为父亲重病而不得不在当日乘船赶回日本。于是爱丽丝代替寿沙都从旁协助成步堂，但他们面对的又是“死神”巴洛克。警方的证人竟然是前晚在当铺开枪袭击福尔摩斯的两个神秘人，虽然成步堂当时没能追上他们，但随后他们就因为形迹可疑被而被巡警逮捕。这两个神秘人是廷皮拉兄弟，只是普通的小混混。经过一番推理，成步堂得出一个观点：现场还有第三名入侵者开了枪，这人正是前一天在当铺遇到的白衣客。但是白衣客当时用的明显是假名，警方根本无从寻找。此时，一名在电报局工作的陪审员认出了照片中的白衣客，认定此人是她的同事鲁伯特。于是法官立刻将鲁伯特传唤前来作证，但是他对成步堂的指控自然矢口否认。不过成步堂推理出他当晚潜入当铺是为了寻找麦昆达尔的另一样遗物——一个小盒子。为了证明麦昆达尔遗物的重要性，成步堂让吉娜说出了两个月前公共马车案的真相，麦昆达尔为了夺取圆盘而杀死了摩尔塔，这证明了播放圆盘和鲁伯特要寻找的小盒子是非常重要的物品。

在调查小盒子之后，大家发现这其实是一个小型的八音盒，但奇特之处在于这个八音盒只能发出一种声音。联想到近期的新闻，成步堂推理出涉案的八音盒和圆盘其实是用来秘密传输被盗窃的英国国家机密的莫尔斯密电码播放装置。当听说涉及到盗窃国家机密，廷皮拉兄弟立刻承认了案发当时他们是在鲁伯特的指挥下潜入当铺的，不过对国家机密毫不知情。接下来成步堂从廷皮拉兄弟的证言中发现，鲁伯特竟然是摩尔塔的儿子，并由此分析出：作为电报局优秀技师的鲁伯特盗取了国家机密，伙同父亲摩尔塔一起利用八音盒、两枚一组的圆盘与麦昆达尔进行交易，案发当日他伙同廷皮拉兄弟潜入当铺偷走了藏在八音盒中另外一枚圆盘。至此，鲁伯特不得不承认潜入当铺并被枪打伤的事实，但坚决否认盗窃国家机密。不过光这一点，就足以证实成步堂之前的观点：现场有第三人开枪杀死了哈奇。

没想到鲁伯特反咬一口，声称自己通过保管库门上的瞭望窗亲眼看到吉娜杀死了哈奇，并在大衣上留下了大量血迹。这样的证词导致情况对吉娜非常不利，此时福尔摩斯强撑着从医院赶来，替寿沙都送来最后一件证据：爱丽丝发明的猫咪门制造机。这种机器可以在任何地方迅速地制造出一扇可供猫咪出入的活动门。新的证据带来了新的视角，成步堂推理出：保管库大门上的“瞭望窗”原本并不存在，是寿沙都在成步堂离开当铺时用猫咪门制造机弄出来的，为的是确认吉娜的安危。由于鲁伯特离开当铺时，“瞭望窗”还不存在，所以他不可能看到吉娜枪杀哈奇以及大衣被溅到鲜血的情景，而这些信息只可能是他与同样站在证人席内的格莱森所做的某种交换。为了逃避杀人罪责，鲁伯特将第二张圆盘作为交换条件，从格莱森那里获取了情报，以此编造证词转移目标。而格莱森为了防止机密被公开选择了与鲁伯特合作。虽然格莱森一开始并不承认，但是成步堂威胁他将在法庭上当众用八音盒播放出被转换成莫尔斯密电码的机密信息，这才迫使格莱森承认了推理。

见事情已经彻底败露，鲁伯特坦白了一切。他原本是摩尔塔的儿子，后来出人头地成为了电报局的优秀技工。麦昆达尔暗中与他接触，希望他出卖国家机密。为利益诱惑的他再次找到自己的父亲，利用父亲早年制造八音盒的手艺打造出了独特的莫尔斯密电码播放器。后来，父亲表示必须由他参与这个交易过程。两个月前，麦昆达尔与摩尔塔在交易过程因为价钱问题起了争执并杀死了摩尔塔，然后通过伪造证据获得无罪审判。得知父亲的死讯后，鲁伯特制定了复仇计划，买通凶手在庭审结束后杀死了麦昆达尔。之后，他一直在寻找八音盒与播放盘，后面的事情就和成步堂推理的一样了。

真相终于大白，吉娜被判无罪。但是由于她参与了公共马车案中作伪证的行为，还是会受到惩罚。不过经过这次事件，吉娜找到了新的人生方向，决定改变自己的生活方式。庭审结束后，成步堂得知寿沙都的邮轮由于大雨被延误，尚未出航。众人迅速赶往港口，在寿沙都离开前见到她最后一面。寿沙都表示，日本那边的事情一旦结束，她还会再返回英国。

但我们的故事中，还留有很多谜团。爱丽丝破解出了庭审中播放出的短短一段密电码，是四个用日文记录的名字，当中竟然出现了一真、格莱森、约翰·华生，以及另一个陌生的名字莎夏。这个约翰·华生究竟是不是在日本被杀死的那个华生，是不是爱丽丝的生父？杀死华生教授的英国女人杰赛尔后来怎样了？一真对成步堂说过的必须要做的事情究竟是什么？《巴尔维斯克家的猎犬》到底是个什么故事？为什么寿沙都对知道它的全名？这一切，且听下回分解！

Yoshi's Woolly World

购买任天堂的任意一款平台动作游戏，都不会让人有后悔的感觉。多年来任天堂在跑跳类游戏领域所展现出的深厚功底，始终无人能及。在本作中，任天堂依旧将他们的神奇创意展现的淋漓尽致。《毛线耀西》从美术表现，到艺术关卡风格，再到谜题设计，众多细节的出色表现无不让人叹服其深厚的底蕴。因为游戏采用了另类的毛线主题，所以相比其他平台动作游戏，本作在很多方面都有自己的独到之处。玩家虽然依旧能体验到任系游戏熟悉的风格和设计，但《毛线耀西》却不会让人产生与其他类似作品雷同的感觉。游戏丰富的收集要素和出色的音乐也加分不少，而最关键的是游戏中的耀西实在太萌了！

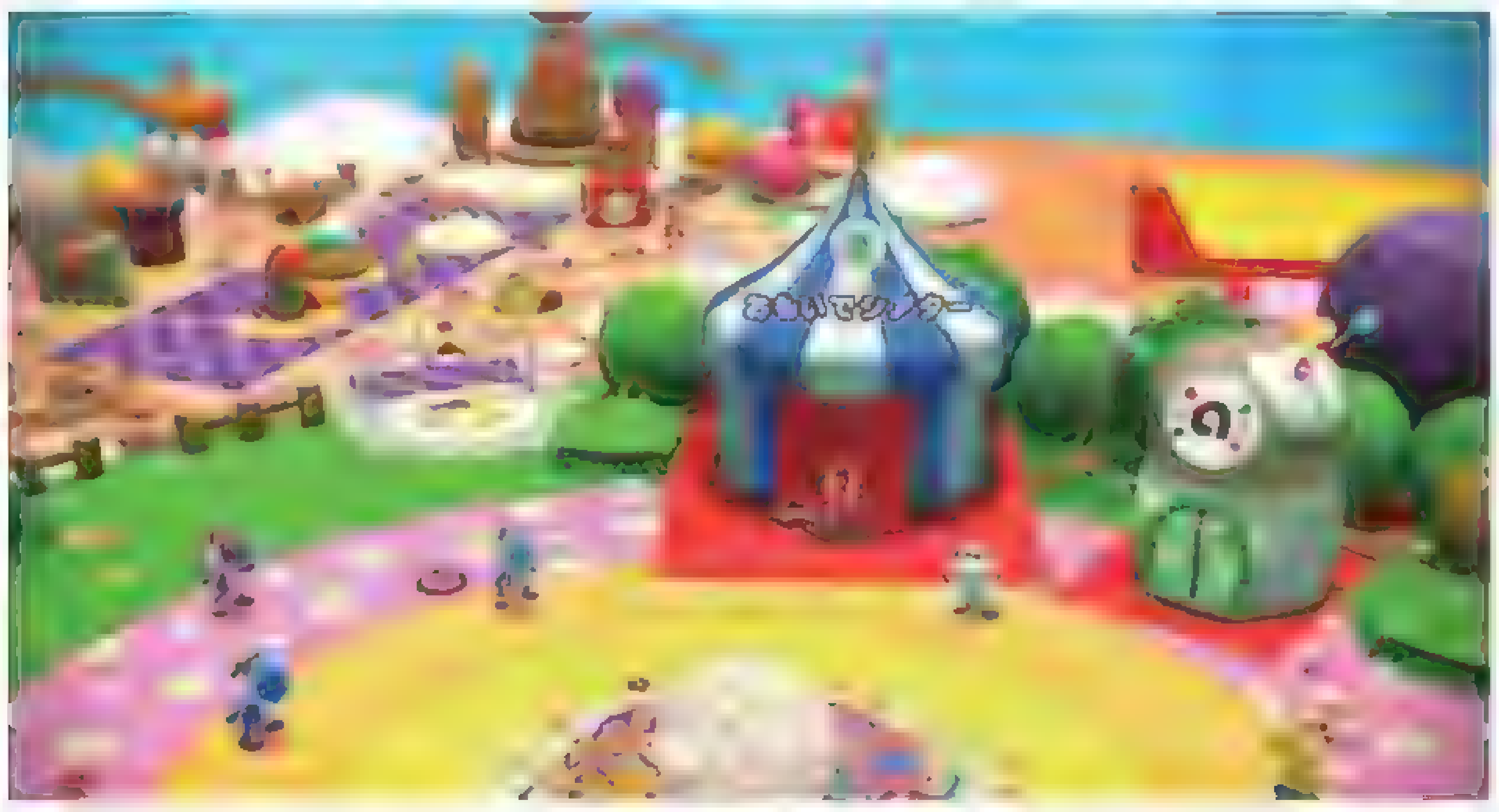
文 胖小笛儿 美编 NINA

毛线耀西	Nintendo	平台动作
WiiU Yoshi's Woolly World		日版
[illegible]	实地1~2人	对应年龄 全年龄
[illegible]		

按键	作用
A	跳跃
B	吐出舌头/口中含毛线时为快速攻击
X/R/ZR	开启瞄准/再次按下投出毛线
Y/L/ZL	锁定瞄准
十字键/左摇杆	角色移动
↓	跳起后为下压攻击/口中含毛线时可以制造一个线球
START	游戏暂停/开启菜单
SELECT	切换耀西形态

耀西广场

进入游戏后，玩家会首先来到一个巨大的圆形广场。除了可以通过此处选择游戏章节，广场内存在着几个功能重要的房间。游戏初期广场上共有三个设施，竖着红旗的帐篷内可以查看已知的敌人信息和收听游戏音乐；右边挂着 amibo 招牌的房间内可以查看 amibo 特殊皮肤；绿色的房间则用来更换游戏中已解锁的其他配色的耀西。通关游戏后，广场内会开启一顶紫色帐篷，在此帐篷内可以进行 BOSS 挑战，每击败三个 BOSS 就可以获得五团毛线用以解锁新的耀西。另外，玩家还可以在广场中央的巨大毛线球查看关卡内的花朵收集情况，如果呆在广场上一段时间不操作的话，屏幕左边就会出现详细的收集内容统计。



关于跳跃

本作的跳跃一共分为三种：轻按时为小跳；正常按下为普通跳跃；长按或连按可以触发跳跃后的滞空并提高跳跃高度，连续使用滞空跳跃可以控制耀西始终在空中保持一个固定的高度。三种跳跃方式都有不同的适用之处，通常小跳在关卡中多用在躲避敌人攻击或通过机关使用。普通跳跃腾空高度适中且跳跃速度较快适用于移动场景。滞空跳跃则多用于获取隐藏要素或完成长距离跳跃使用，BOSS 战中滞空也是保命神技。

© 2015 Nintendo. Games are property of their respective owners. Nintendo of America Inc. Headquarters are in Redmond, Washington

关于战斗

耀西的攻击方式共有四种：平台动作游戏常见的踩头攻击，踩到敌人的同时也能帮助耀西提高跳跃高度；耀西可以用舌头将毛线制作的敌人解开，当耀西口中含着毛线时，按↓还会通过神奇的生物反应获得一枚毛线球，口中有毛线或其他物品时，再次按B键耀西还能将口中的东西吐出进行快速攻击，快速攻击可以配合方向键使用；耀西将身后的毛线球投向瞄准的位置，瞄准时可以按Y键锁定投掷轨道提高瞄准精度，毛线球除了可以通过拆分敌人获得，还可以在关卡中的毛线篮子中取得，耀西同时最多可携带六个毛线球，另外如果直接按↑投掷毛线球，不需要进行瞄准。在打击敌人的同时，投掷毛线是场景互动的重要手段；最后一种攻击时跳跃后按↓的下压攻击，是BOSS战的重要攻击手段，同时可以在关卡中用于清除场景障碍。

图标	说明
	不使用道具。
	关卡流程提示。
	游戏中获得一只小狗。
	获得的所有毛线球都是大型毛线球。
	减少耀西所受到的伤害。
	用舌头可以直接取得宝石。
	耀西的移动速度获得提升。
	随时可以获得一个西瓜。
	随时可以获得一个红西瓜。
	随时可以获得一个蓝西瓜。
	耀西会自动取得身边的收集品。
	耀西的下压攻击会附加一个范围震荡。
	场景中的收集品会发出高光提示。
	耀西掉落火焰中后，不会死亡，而是重新跳回关卡内。
	耀西从平台掉落后，不会死亡，而是重新跳回关卡内。

关卡收集&评价

游戏关卡中的收集要素有三个类型，每个关卡中都有五朵花朵和五团毛线，以及20枚隐藏在宝石中的印章。游戏中随处可见宝石并非必要的收集品，得到后可以用来支付游戏道具的费用。游戏评价方式只有一种就是通关血量，在游戏中可以获得回血道具，达成满血通关可以达成评价。完成关卡的三项收集以及满血通关后，关卡会在章节选关处以金色星星标示，表示此关卡以完美通过。

花朵：获得关卡中全部花朵后，部分关卡会开启奖励关卡，取得章节所有关卡中的花朵后，章节出现隐藏的S级关卡。

毛线：完成一关内全部五个毛线的收集，即相当于救出一名同伴，会在游戏内获得一个全新配色的耀西。

道具

在进入关卡前，玩家可以选择道具进入游戏，选择适合的能力可以让过关和收集变得更加轻松。道具会根据玩家的游戏进度依次解开，每次使用道具都需要花费相应的宝石。

全关卡收集

游戏中每个章节共有八小关，拿到章节内全部关卡的40朵花后会开启S级关卡。收集品在文中按照游戏获得顺序给出，由于部分关卡为非线性设置，在获取顺序上会稍作改变，有错的的话通过START键随时确认收集进度。为方便查找，每小关以检查点为参考划分为三部分。本文主要以毛线及花朵收集为主，印章由于数量过多只标出流程中较为容易遗漏的部分，如果无法找到全部的印章可以开启适合的游戏道具获得。S级关卡内没有检查点且难度不低，如果觉得吃力的话也可以多多使用道具。BOSS战的讲解会根据游戏流程的进展写在对应的关卡内，游戏中每个BOSS战前的大门附近，几乎都可以找到隐藏云朵获得血量恢复道具，来到BOSS的大门前血量不多的话记得在场景中多多寻找。

WORLD 1

存点1：在关卡最开始时的场景前方高处可以看到花1，之后在绿色平台的礼物盒内获得花2，食人花前的绿色水管可以进入获得印章，毛线1在学习跳跃的平台处获得。向后走的连续平台框架处，第一个平台下，右侧为蓬松区域可以获得印章，上层平台右侧的蓬松区域内可以找到毛线2，回到左侧将第四个平台框架的线头拉

开启获得花 3。

存点 2：从第一个绿色水管下去后，三朵云彩中右侧那朵触发后出现礼物盒获得花 4，之后向左解开线头后触发云彩获得毛线 3。出现巨大毛线花朵平台后，触发上方的云彩找到礼物盒获得花 4，随后的黄色环形宝石中有隐藏云彩，触发后花朵平台最下方叶子处的隐藏云彩获得印章。解开关底右侧的线头可以找到毛线 5，回到第三个花朵平台最上方触发隐藏云朵获得花 5。

存点 1：通向上方地图的三个弹簧平台，右侧的隐藏场景内获得花 1。弹簧平台最高处左上角，云朵平台处可以找到毛线 1。更换场景后向前走，在三个小弹簧平台中央找到毛线 2，之后看到高处的弹簧平台框架，到达左侧的区域后，在黄色弹簧上跳跃获得礼物盒内的花 2。之后礼物盒框架内获得毛线 3，触发黄色宝石环中的隐藏云朵开启道路，进入后获得花 3，存点前地图右下角可以触发隐藏云朵获得印章。

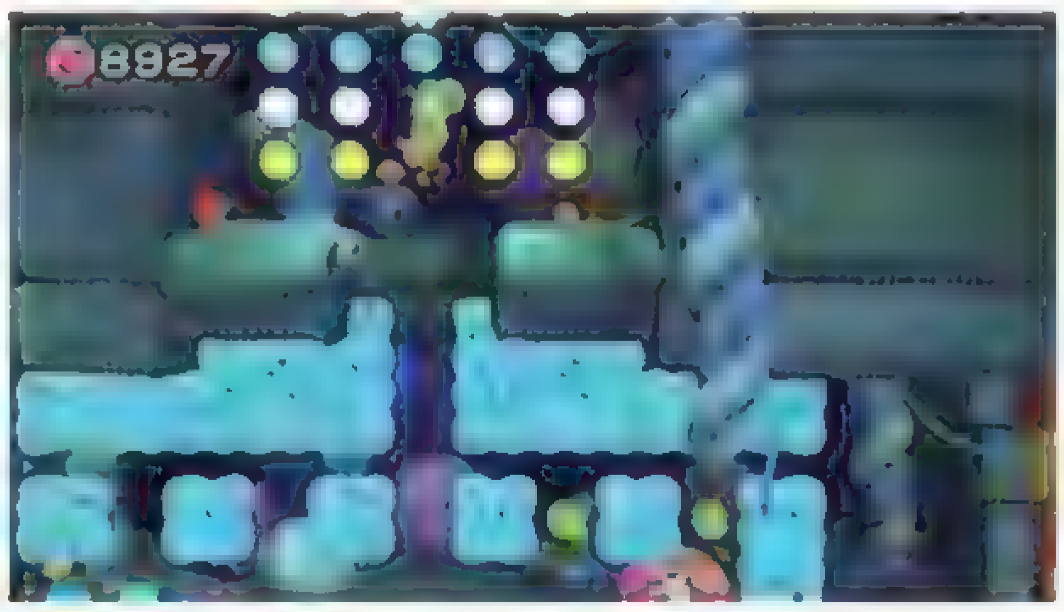
存点 2：雨伞耀西的时间挑战关卡内可以获得毛线 4，

存点 3：向地图上方移动，打碎场景左侧的四个砖块后，进入门内获得花 4。出来后在毛线篮子右侧昏睡的杂兵处触发隐藏云朵获得花 5。最后在有杂兵跳跃的弹簧平台下，解开右侧的线头可以找到毛线 5。

存点 1：先将毛线球向左推获得毛线 1，之后向右推获得泡沫高处的弹跳台，在上方场景找到花 1。

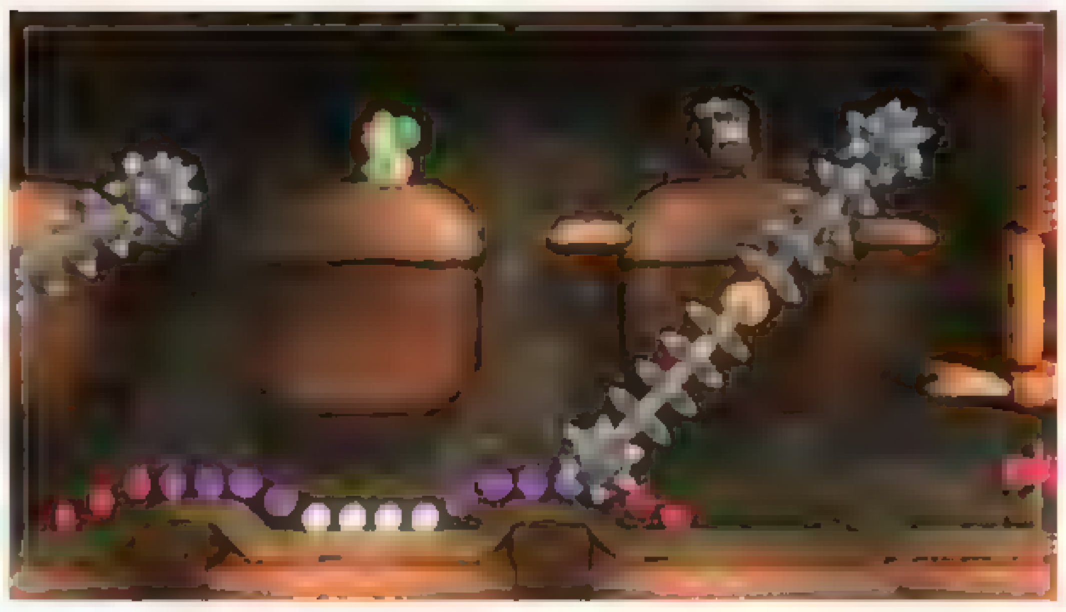
存点 2：来到泡沫中食人花的上方场景，在右边云朵内获得毛线 2，同时左边食人花上方有隐藏云彩可以取得印章。随后在第二个红色蘑菇的平台处触发隐藏云朵向上的开启道路，进入上方水管框架后获得毛线 3。后面毛线篮子后的一段下坡路上方泡沫内获得花 2，下坡后在毛线篮子后的紫色蘑菇下方找到毛线 4。

存点 3：推下毛线球后，三颗宝石上方的隐藏场景获得花 3。之后将毛线球一路推到底，触发隐藏云朵后打开通往场景上方的道路，清除泡沫获得礼物盒内的花 4。在后面看到毛线 5 的场景左上角隐藏区域可以获得花 5，之后清除场景右下方的泡沫，进入下方区域获得毛线 5。



存点 1：先编织好第二个机关后的平台框架，解开平台两侧的线头进入隐藏区域，左边获得印章，向右侧走可以获得平台上的毛线 1，在跳下通道时，解开对面的线头会找到花 1。

存点 2：将毛线篮子下的跷跷板平台右侧抬高，跳至高处获得毛线 2。到达第二个跷跷板后抬高左侧，跳至高处平台触发云朵后获得花 2。压低第三个跷跷板右侧，解开右下方线头，在隐藏区域内获得花 3。向上跳跃至高处平台后，在后面三个紧挨的毛线滚轴中间获得毛线 3。来到后面的跷跷板后压低左侧，完成下方平台框架的编织，解开线头后向上跳跃，在隐藏区域内获得花 4。



存点 3：在下方有两个土拨鼠洞的平台上触发隐藏云朵获得毛线 4，随后在第一个下坡处的机关触发隐藏云朵获得花 5。最后的毛线 5，只要触发两个加长铁棒机关场景右侧平台上的隐藏云朵即可获得。

BOSS战

踩上 BOSS 头顶即可将其击倒，之后用下压攻击 BOSS 屁股上的弱点即可。受到攻击后，BOSS 会钻入地上，之后探出头投掷铁球。游戏中所有 BOSS 的弱点都会以叉号胶布做出提示，战斗中 BOSS 每受到一次伤害就会起身重新发动攻击，且每个阶段的攻击方式均会略有不同。此时需要注意躲闪，之后再伺机进攻。

存点 1：在毛线篮子后遇到的第一个食人花身后，有三个线头，解开后在下方的隐藏区域取得花 1。后面第一和第二个风车之间高处获得毛线 1，之后通过后面的毛线篮子，解开食人花后面带有线头的树木，此时线头会像蝴蝶一样飞向左侧，再次解开线头后在隐藏区域获得毛线 2。关底的风车框架右侧食人花身后为蓬松区域可以获得印章，跳上风车后在左侧云朵平台找到花 2。

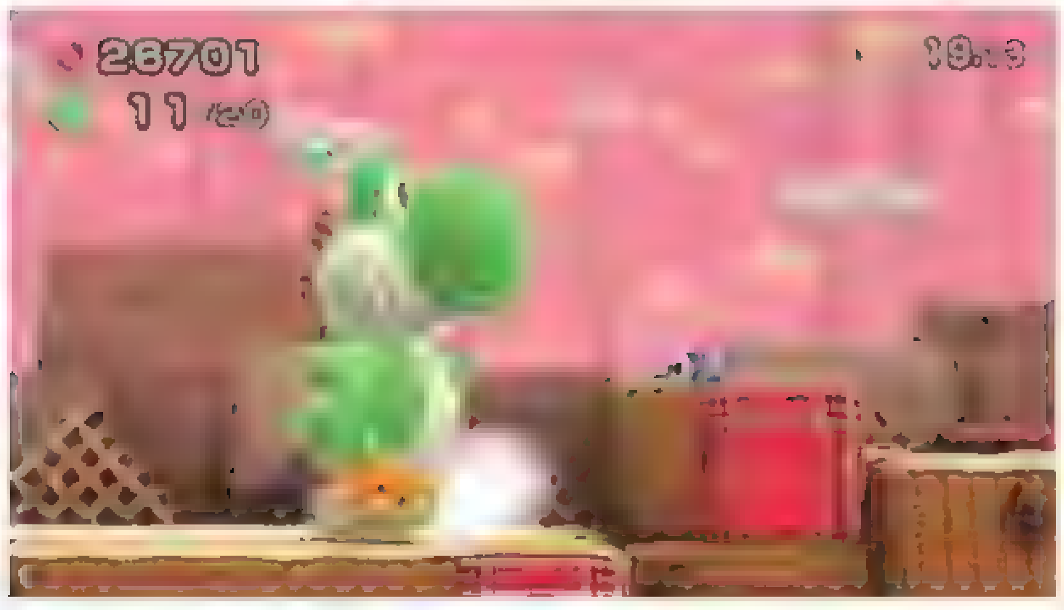
存点 2：来到两个绿色水管之间后，在下方中央的平台上触发隐藏云朵即可获得花 3。完成后面风车前左下方的水管框架编织后，进入水管内获得毛线 3。出来后触发右边第二架风车中间的云彩获得毛线 4。

存点 3：干掉第三架风车下方平台的食人花，之后解开平台上的线头，在左侧场景的线头后面获得花 4。来到刚才食人花右边的风车，跳上右上方高处的平台，解开线头获得毛线 5。跳下后毛线篮子下方平台左侧为蓬松区域可以获得印章，关底最后一架风车的宝石中间获得花 5。

存点 1：毛线 1 直接出现在地图中，用炸弹炸掉木头框架即可获得，炸开后面高处的木架，拆开礼物盒可以获得花 1。

存点 2：打开平台框架左上角礼物盒，里面的炸弹会清除掉周围的木头获得花 2。炸开后面的木桥，将叠罗汉的杂兵解决后找到毛线 2，关底进入巨大化耀西的时间挑战关卡找到毛线 3。

存点 3：触发四个木头平台最上方的隐藏云朵下方出现毛线 4，



后面第二个在高处扔炸弹的杂兵下面有用木架子封起来的水管，炸开后进入水管获得花3。楼梯框架平台右侧蓬松区域可以获得印章，向左走在高处平台上方木架子找到礼物盒获得花4。来到最后的大木架后，在二层右侧拿到毛线5，向上到达木架顶层左侧云朵平台获得印章，最右侧平台上获得花5。

存点1：毛线篮子后面两颗树木间隐藏的礼物盒框架内可以找到毛线1，触发右侧螃蟹敌人所在的平台下方的隐藏云朵上方会出现花1，此平台右侧海绵一样的毛线为隐藏区域可以获得印章。后面的毛线篮子往前走的礼物盒框架内可以找到毛线2，触发后面螃蟹下方水面上的云朵获得花2，存点前最后一块海绵内同样可以获得印章。

存点2：摩托车耀西的时间挑战关卡内会获得毛线3

存点3：清除第二只螃蟹下方的沙子，进入左侧的绿色水管获得花3，出来后触发第一颗树顶上的隐藏云朵获得印章。后面的沙堆中央上方有毛线4，随后触发右侧第一颗西瓜树树顶的隐藏云彩获得花4。从第二个有两只螃蟹的平台左侧潜入水面触发云朵，上方出现毛线5，触发后面有三只螃蟹的平台顶部的隐藏云朵获得花5。

存点1：拿到毛线篮子后第一个钟摆线球处的宝石触发隐藏云朵获得毛线1，跳跃至右上角高处的蓬松区域获得花1，后面高处框架平台向右跳跃可以找到花2。

存点2：拿到三个跳跃的敌人头顶的宝石后，出现毛线2。获得毛线篮子后第一个钟摆线球的宝石，触发中间的隐藏云朵出现毛线3，之后在左侧的平台框架上的房间内可以拿到花3，再来到线球右侧平台，打开礼物盒后借助出现的敌人跳至地图右侧高处获得花4。

存点3：先跳至钟摆线球的礼物盒上，拆开后借助敌人跳至上方平台获得毛线4。后面连续三个向上的钟摆线球处，在第一个线球右侧触发隐藏云朵，之后在场景左上角获得花5，最后从一排跳跃的敌人身下走过，即可获得毛线5。

BOSS战

使用毛线球击中本关BOSS后，它的裤子上就会出现线头，此时解开线头就算是对BOSS完成攻击，攻击后BOSS会召唤出同伴叠罗汉并跳起踩向玩家，此时用线球攻击BOSS本体依旧有效，最终将BOSS的裤子彻底脱下解决战斗。

1-8

触发第一朵云彩获得花1，后面的水浪平台中间的云朵内有毛线1。后面的绿色水管下方隐藏云朵内找到花2，在后面三股小水浪的上方隐藏云朵获得毛线2。触发后面食人花前的云朵获得花3，后面的云朵内获得毛线3。后面两朵食人花下方的水浪中找到花4，再向后获得后面食人花上方的毛线4，上方两个绿色水管右侧可以获得毛线5，最后进入上方的水管框架获得礼物盒上方隐藏云朵内的花5。

WORLD 2

存点1：关卡开始处左侧高台上隐藏云朵内获得印章，第二段波浪毛毯处，触发红色水管后食人花上方的隐藏云朵获得花1。打掉蓝色水管上的食人花后，进入水管获得毛线1，出来后的波浪毛毯尽头上方可以获得毛线2，关底绿色水果右侧隐藏云彩可以获得印章。

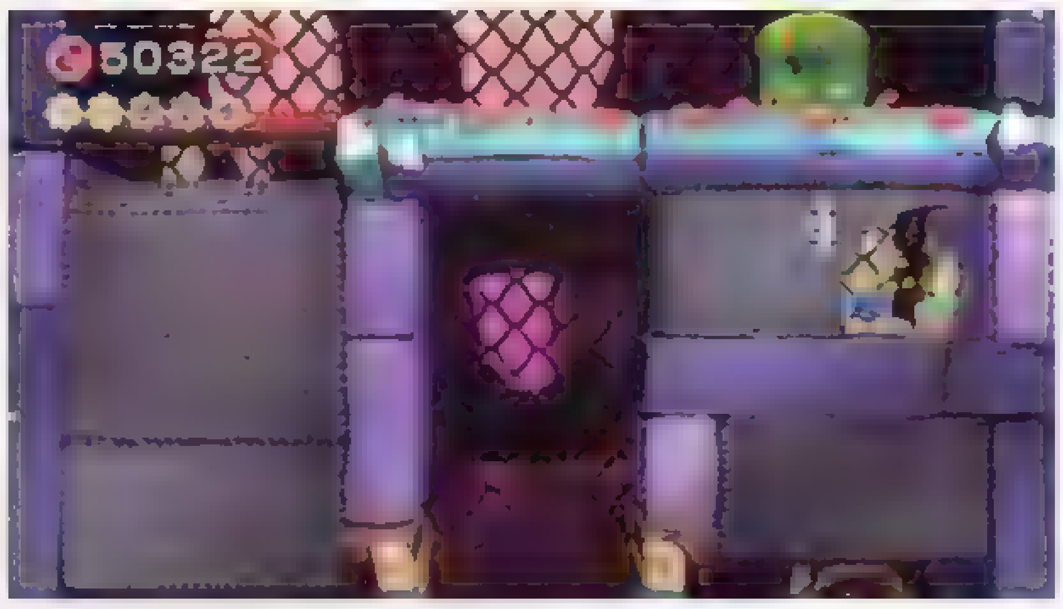
存点2：第二段波浪毛毯上方，在第一排宝石左侧的隐藏空间获得毛线3，获得毛线的平台左侧上方有隐藏云朵可以获得印章。在后面毛线篮子上方隐藏云朵内获得花2。向下来到地图最右侧开启毛毯的机关，从下面隐藏云朵开启的门进入，切换场景后获得花3，来到关底后，打掉上方水管前的食人花后获得毛线4。

存点3：打掉波浪毛毯最后的蓝色水管上的食人花，进入水管获得花4。出来后来到后面的波浪毛毯，编织上方的平台框架，踩下机关后吃掉所有宝石获得毛线5。毛线篮子后的波浪毛毯上方有三根长出食人花的水管，触发前两根水管间的隐藏云朵获得花5。

存点1：进入毛线篮子左侧的门，触发左边的云朵后获得跳至上层，进门后得到毛线1。来到下层后，在左边的红色水管前触发隐藏云朵，之后进入右上方的门内获得花1。向下进入左侧第一个平台，进门后先进入左侧隐藏区域获得印章，再进入左上角门内利用毛线投掷获得场景左侧隐藏区域内的花2。来到地图底部触发场景中高处的云朵，下方出现毛线2。从右侧门进入后，借助弹球到达场景右侧的隐藏区域获得花3，之后从右侧门出来前上方可以

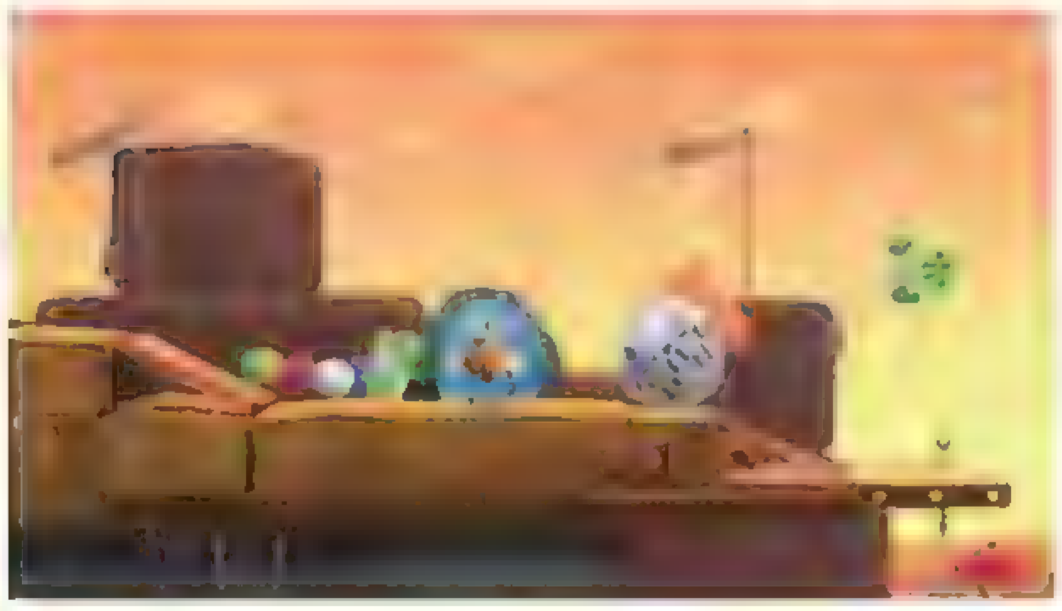
获得印章。

存点 2：挖掘机耀西的时间挑战关卡中可以获得毛线 3。



存点 3：进入场景最右侧下方的门，触发两个蓝色布块间云朵获得花 4。回到门外的场景，从右侧来到二层，进入两个红色布块间第一个门，触发毛线篮子右侧的隐藏云朵获得弹球，取得上方的毛线 4。之后进入红色方块平台左侧第二扇门，触发上方隐藏云朵内的弹球后来到上层，进入右侧门获得毛线 5。进入下一场景后，触发第一朵云彩获得花 5。

存点 1：将铁球敌人向右推来到第二个毛线篮子后，先借助毛线篮子下面的布块跳至左侧平台，触发隐藏云朵获得花 1，再回头用毛线包裹铁球敌人破坏布块获得毛线 1。来到地图下层后，先将铁球引至食人花前，再将之变为毛线球推至左侧获得花 2。向右上坡后能在上方看到毛线 2，此场景左侧上方为隐藏道路，进入后即可获得。



存点 2：向右先来到困住铁球敌人的场景，将铁球敌人放出后，右侧蓬松区域可以获得花 3。将毛线球推至左侧后解开敌人身上的毛线，将铁球引至场景上层，再将之变为线球向右推，破坏第二堆布块后，进入门内利用机关获得花 4。

存点 3：向左走在两个紫色机关平台下触发隐藏云朵获得毛线 3。回到存点的机关向右走，将铁球敌人包裹后，踩着它走过下方的钉子，在毛线篮子下的隐藏平台获得毛线 4。开启机关获得弹球后，在进入上方水管前的左侧隐藏场景内获得花 5，进入水管在关底获得毛线 5。

存点 1：推荐先进入右侧水管在毛线篮子中获取毛线，之后再进入左侧通道。场景右上角线的毛线 1 解开线头即可获得，之后在左侧食人花后面获得花 1。走到左侧进入水管到达上层，在手拿毛衣针的杂兵平台处，触发隐藏云朵进入门内获得毛线 2。在最后的毛线篮子前，先不要急着解开线头，此处触发横向线头平台上方隐藏云朵获得花 2。

存点 2：打破红色布块获得下方的花 3，之后进入右侧绿色水管，出来后触发第一个平台上的隐藏云朵获得印章。解开像素龟壳左上方的线头后，进入房间内在礼物盒中获得花 4。继续向右破坏红色布块堆可以获得印章，之后清除关底水管右侧的布块触发云朵，利用出现的平台获取左侧的毛线 3。进入水管后，来到地图左侧，在红色布块上方触发隐藏云朵获得毛线 4。

存点 3：借助乌龟获得高处的毛线 5，最后投掷毛线球获得花 5。

BOSS战

乌龟 BOSS 在使用过一招从天而降的攻击后，就会露出背部的线头，解开后就可以攻击肚子上的弱点了。被攻击后 BOSS 会缩入壳中进行旋转攻击，此时利用滞空跳跃即可保证安全。当玩家对 BOSS 完成第二次攻击后，BOSS 会增加旋转攻击的次数，同时提高攻击速度。

存点 1：毛线篮子地图右侧，踩高跷的杂兵处下方触发隐藏云朵获得毛线 1，进入后面地图上方的绿色水管可以获得花 1。出来后触发右侧第一个踩高跷的敌人头上隐藏云朵可以获得印章，之后借助杂兵跳跃到高处获得毛线 2。

存点 2：骑着小狗一路将红色布块破坏，小狗会进入右侧的区域，此时快速向右移动利用小狗获得花 2，小狗出来后到达下层，再向左移动让它帮忙拿到毛线 3。之后骑着小狗在铁钉上移动时，地图上方可以获得花 3。

存点 3：在两个踩高跷的杂兵处，在左边浮桥触发上方隐藏的平台框架，跳至左上角的平台获得花 4，后面进入浮桥下左边弯曲的绿色水管内获得毛线 4。编织完成关底的平台框架，借助敌人的云彩获得高空的花 5，落地后利用小狗获得毛线 5。

存点 1：在两侧喷火的双层平台下方触发隐藏云朵，上方平台出现花 1。触发毛线篮子后平台上方的云朵，下方出现毛线 1，将火焰潮引开或击倒获得即可。后面触发第二个平台上的隐藏云朵，花 2 会出现在第一根平衡木上方。连续喷火的平台下层右侧为蓬松区域，进入后获得毛线 2。

存点 2：触发毛线篮子后第一个云朵出现毛线 3，将跷跷板右侧抬高即可获得。宝石罐子后面的三根连续平衡木中间的云朵可以获得印章。后面通向上层的浮桥场景中，右下角和左上角均为蓬松区域可以获得印章，高处两座浮桥间中央位置可以触发隐藏云朵获得毛线 4，拿到后面的叹号金币后取得所有宝石获得花 3。压低跷跷板右侧进入平台框架处的水管内获得花 4。

存点 3：浮桥高处的叹号金币可以获得花 5，将火焰潮引向右侧即可回头获得。关底借助炮弹跳至高处平台获得毛线 5。

存点1：踩着第二个杂兵到达高处平台获得印章，进入水管后第三个火堆上可以获得印章，上方水管右侧的蓬松区域内可以找到毛线1。来到锁着的大门前，选择进入右下角通道。解决右侧第一个移动平台的食人花，跳上平台后在上方隐藏区域获得花1。触发右侧第二第三个移动平台之间的隐藏云朵获得毛线2。取得钥匙后回到场景开始处，进入左下角的水管，在睡着的杂兵上方触发隐藏云朵获得毛线3。

存点2：从存点处向左，触发场景中间水管处的隐藏云朵获得毛线4。之后进入左边水管，出来后在左侧第一个钟摆线球处触发隐藏云朵获得印章，顺着出现的宝石在最后两个钟摆线球之间触发隐藏云朵获得花2。回到大门后，进入左上角的通道，触发左侧上方第一个云朵内获得毛线5，借助蝙蝠跳跃获得。解决之后的食人花，触发隐藏云朵获得花3。进入门内获得钥匙后，平台对面为隐藏区域，进入后获得印章。最后回到大门处进入右上角通道，顺火盆跳至高处后，向左来到隐藏区域获得花4。

存点3：进入大门后向右，触发存点上方云朵可以获得印章，向右进入门内开始上升关卡，触发左侧最后一朵云彩，场景中央出现宝石，宝石中空出来的区域内有隐藏云朵可以获得花5。最后留一团毛线进入下一场景，触发通道外上方隐藏云朵可以获得印章。

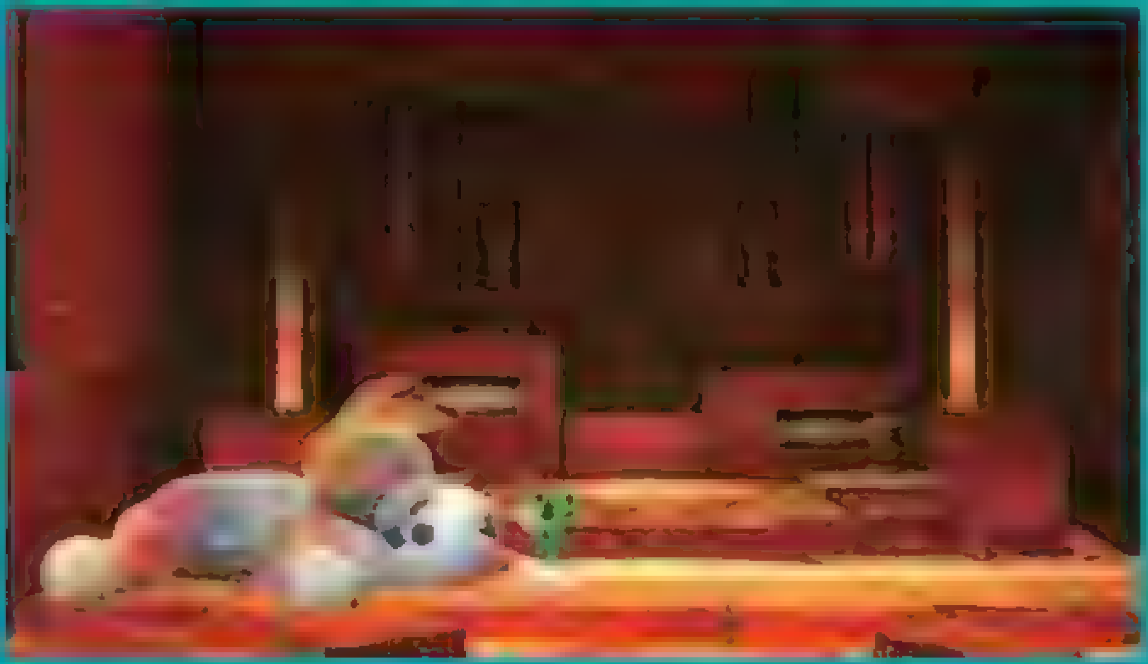
存点1：进入右侧门内后，在遇到的第一个升降大平台靠右的位置获得毛线1。拿到后面礼物盒内的钥匙后，打开下面的门进入后获得花1。毛线篮子后遇到喷火小狗的升降平台，左下角获得毛线2。关底门下面的宝石处可以触发隐藏云朵获得花2。

存点2：毛线篮子后看到平台下的花3，在右侧的紫色宝石触发云彩云朵后下方出现道路，即可获得花朵。清除掉后面三颗竖排的绿色宝石上面的沙子后掉落弹球，跳上后获得印章。后面的毛线3在平台上升后破坏布块即可获得。再次看到毛线篮子后，在下方的小平台触发隐藏云朵获得印章，向右走看到的第一个杂兵平台上方可以获得毛线4，后面的平台框架右侧内的隐藏区域获得印章。之后进入左侧升降平台处的绿色水管获得花4，出来后继续向上在场景左上角的隐藏区域内获得印章。

存点3：场景最右侧获得花5，向上跳跃至地图顶部在左侧的隐藏区域内获得毛线5。

BOSS战

本关使用毛线球捆住BOSS的嘴巴，它会因为火球无法吐出而在口腔内产生爆炸，之后吐出的舌头就是它的弱点。被攻击后BOSS会跳到对面的平台喷火，此时要注意躲避。回到玩家所处的平台后，BOSS会开始跳至场景边缘高处喷火，它吐出的火焰可以拆成毛线球继续攻击。另外BOSS有一招向前跳跃的攻击，在它第三次跳起后钻至BOSS身后就可以躲避。



通过上锁的门后，清除第一个有杂兵的平台上方的沙子，在落下的礼物盒内找到花1。乘坐传送装置来到地图右侧后，利用乌龟壳触发上方机关，迅速向左移动获得毛线1。开启黄色机关获得钥匙后进门，触发门内毛线篮子上的隐藏云朵获得花2。之后向左走，获得浮桥下的毛线2。继续向左走到底，利用杂兵触发机关后回头，获得浮桥下的花3，同时不停用毛线将杂兵向右侧击退以触发机关。获得钥匙后进入门内，此时将地图中的杂兵一路引向右侧，乘坐上升平台来到二层，途中获得右侧平台上方的毛线3。在二层向左移动触发绿色宝石中央位置的隐藏云朵获得花4，敌人开启机关后获得钥匙进门。下一场景弹出木乃伊敌人的平台下方为隐藏场景，进入后在礼物盒内获得花5。之后利用上方传送装置向上移动，注意宝石移动的时机获得毛线4。到达上层后向左移动，在下方右侧的隐藏区域内获得毛线5。

WORLD 3

3-1

存点1：在毛线篮子后的平台，通过两个折叠平台获得高处的毛线1。干掉前方吐纽扣的敌人后，触发左上方高处的饼干平台，跳上后获得印章，之后向右跳上饼干平台右侧获得花1。落下后的平台下方为蓬松区域，从左侧进入获得印章，之后向右利用下方四个敌人吐出的纽扣向上跳跃至高处的云朵平台获得毛线2。将后面的水管框架编织完成，进入后获得叹号金币触发的所有宝石获得花2。

存点2：毛线篮子下方的平台隐藏云朵内可以获得毛线3，来到后面吐纽扣的敌人处，触发饼干平台之间的隐藏云朵获得印章。后面的毛线4，用毛线团开启两侧的饼干平台即可获得。遇到三个叠在一起吐纽扣的敌人后，解开下方的线头，右侧的像素土拨鼠处获得花3。场景最后，进入后面下方水管后达成叹号金币获得花4。

存点3：毛线篮子后第一个圆形饼干平台上方获得印章，后面五个圆形饼干场景处，从中间平台落下后，触发上方的隐藏云朵获得毛线5。最后在三个折叠平台后触发杂兵上方的隐藏云朵，开启传送装置来到左侧高处平台，向右跳跃获得花5。

3-2

存点1：来到上方毛线篮子后，先跳上最左侧悬吊平台的星星，触发下方中央位置的宝石后找到隐藏云朵获得花1。向上一层来到地图最右侧，触发平台下的云朵，出现道路后进入上方绿色水管的隐藏区域获得花2。回到左侧食人花处将其干掉，进入旁边的隐藏场景，就可以到

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

毛线耀西

达上层，同时获得区域内右侧的毛线 1。

存点 2：向上走在毛线篮子后连续的叹号金币获得印章，之后在左上方场景的第四个叹号金币处获得毛线 2。拿到毛线 2 后不要离开，等一个弹球滚过来后，跳跃至此平台高处进入隐藏区域获得花 3。继续向上解开上层场景线头障碍物，向右来到两个像素弹球的位置，将此处障碍物的线头解开，创造出一个走上右上角的阶梯获得花 4。出来后利用场景右侧的弹球跳上高处获得毛线 3。

存点 3：第一个大型悬吊平台最上方上可以找到毛线 4，在毛线篮子右侧悬吊的蓝色笑脸平台触发隐藏宝石，一路向右进入红色的隐藏区域获得印章，之后从此平台跳下，触发左侧悬吊的星星平台的隐藏印章，进入对面的蓝色隐藏区域获得毛线 5。向上走解决通往高处的悬吊平台上的食人花，压下平台左侧触发隐藏云朵获得花 5。

BOSS战

再次遇到土拨鼠后，BOSS 会戴上头盔，这时就只有投掷毛线团才能对 BOSS 达成攻击。投掷毛线的时机是 BOSS 被杂兵举高后投掷铁球时，此时被毛线击中的 BOSS 就会从高处摔下漏出弱点。遭到攻击后，BOSS 会进入毛线墙内伺机跳出攻击玩家，BOSS 落下时地面会出现波动，需要注意躲避。随着受到攻击的增加，BOSS 还会同时召唤出杂兵一同跳下攻击

存点 1：解开毛线篮子前面的毛线网上方的线头获得毛线 1。后面存点前两个拿着棍子的杂兵处平台下方，会出现向上移动的毛线网，跳下后在毛线网下方获得花 1。

存点 2：顺着左右伸缩的毛线网向右，通过右上方的毛线网来到高处的场景获得花 2。触发毛线篮子后三个平台中央上方的隐藏云朵获得毛线 2。触发后面平台上的云朵获得弹球后，来到高处的毛线网，左上方为蓬松区域获得印章。向右来到上方四个杂兵的毛线网处，触发中央位置的隐藏云朵获得毛线 3，最后解开关底的毛线网右侧的线头获得花 3。

存点 3：解开三个交叉移动的毛线网右侧上方的线头，跳上平台后获得花 4。来到连续横向移动的毛线网，触发左上方的云朵开启隐藏道路，进入上方的白色水管，解决所有敌人后获得花 5。出来后向右走来到很多绑着螺旋桨杂兵的场景，触发此处的云朵，下方平台出现毛线 4。在后方上下两层移动的毛线网左上角可以找到毛线 5。

存点 1：从第二个鸟巢处将小鸟丢出，创造道路向左上角移动获得印章，之后再回到第二个鸟巢，向右走取得上方平台的花 1。一路向上走，解开地图左上角看到的线头，进入场景内上方的绿色水管，获得礼物盒内的毛线 1。出来后向右，解决第一朵食人花获得后面的毛线 2。向上解开左上角障碍物的线头，将毛线球一路向右推下获得花 2。

存点 2：花 3 需要在右侧平台下方用小鸟创造出道路后取得，后面四朵食人花中间可以下到下层隐藏区域获得毛线 3。后面看到花 4 后，旁边的食人花需要用小鸟创造道路，将左边绿色食人花吐出的球引导下来解决。最后跳过地图右上角的绿色食人花身后进入水管获得毛线 4。

存点 3：用乌龟壳解决食人花即可获得花 5，最后触发两只乌龟后的云朵获得毛线 5。

存点 1：毛线篮子后，突然跳出的土拨鼠右侧为隐藏场景，进入后获得印章。后面通过气泡来到右上角的平台获得毛线 1，之后在此场景下方的凹槽处触发隐藏云朵获得印章。后面第二个带着毛衣针的杂兵会将下方的气泡扎破，跳下后获得花 1。在许多气泡下落的场景处，左侧下方为隐藏区域可以获得印章，左上方线头解开后同样可以获得印章。向右走下方两个举着毛衣针的杂兵处，场景左上角为隐藏区域进入取得印章，后面利用气泡跳跃获得高处的毛线 2，最后将气泡上方的布块破坏取得花 2。

存点 2：向上走在地图左侧浮桥处获得毛线 3。经过第一个会消失的气泡后，借助后面的旋转气泡进入上方平台的绿色水管，取得水管内所有宝石后出现花 3。后面许多气泡下落的跳跃场景处，地图左侧岔路可以取得毛线 4，此场景左上角的线头解开后会获得花 4。

存点 3：利用气泡跳跃至存点花朵上方的平台获得毛线 5，继续向右在关底右上角获得花 5。

存点 1：跳下高台前准备一个毛线团，跳下后将左侧机关压下，推动左侧的蓬松区域触发云彩获得毛线 1。进门后将右侧第二个紫色机关压下，来到下方平台后获得左侧的毛线 2。之后向右走进入下一场景，出来后下到地图下层，一直向左利用弹射机关重新回到关卡早先的机关处，进入右上角的通道。跳下后在右侧食人花下面找到线头，解开后获得花 1。

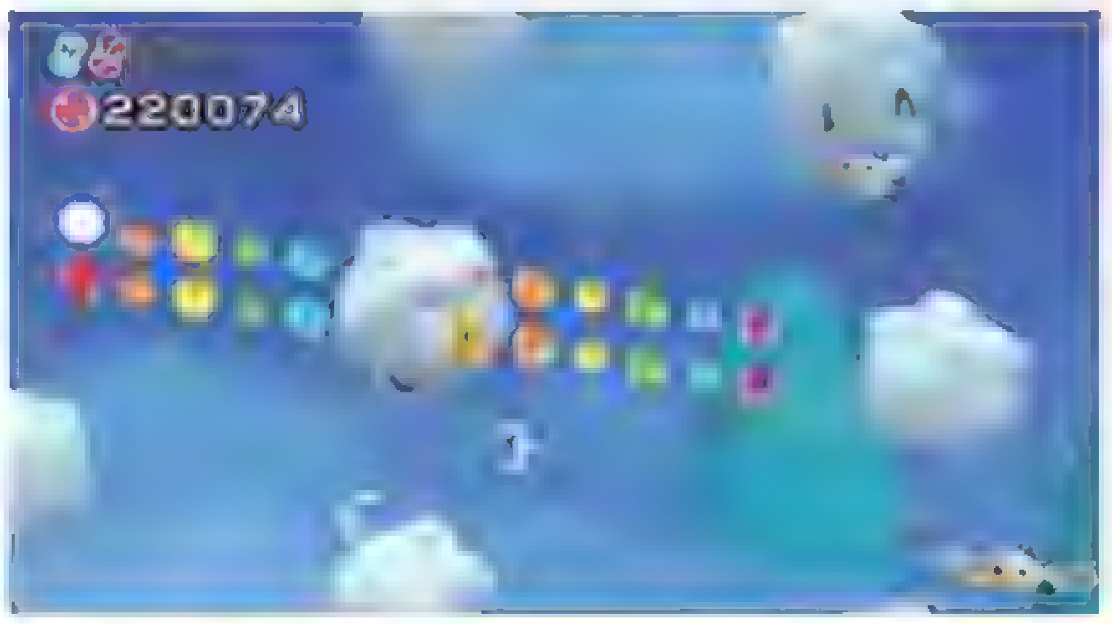
存点 2：将黄色的机关压下后出现印章，之后触发粉色机关上的隐藏云朵出现道路，进入后获得花 4。再回到之前的粉色机关，压下两次进入右侧的蓬松区域内找到花 2，之后解开存点花朵左上方的线头，进入门内踩着蝙蝠获得高处的花 3。

存点 3：此时将右边的粉色机关彻底压下，解开右侧的线头进入挖掘机耀西的时间挑战，在最后两个机关上方获得毛线 3。出门后在左上角获得毛线 4，之后继续向左获得毛线 5。最后用钥匙进入门内，借助机关到达地图最高处，获得叹号金币后落下得到花 5。

3-7

存点 1：毛线 1 在可以在地图中直接看到，踩着飞过的敌人跳到高处获得。毛线篮子后连续的云朵场景，第一排气球下方可以获得花 1。到达四个会消失的彩虹处，编织左上角彩虹处的水管框架，进入后可以获得花 2，之后在右下角的彩虹上可以获得毛线 2。

存点 2：触发第二列云彩平台处的云朵出现毛线 3，之后到达第三列云彩后面高处的平台框架，获得叹号金币的所有宝石后出现花 3。最后进入关底的门内开始飞机耀西的时间挑战小游戏获得毛线 4。



存点 3：毛线篮子右侧为蓬松区域进入后获得印章，之后触发篮子前中间那朵云彩得到弹球，来到上方两架彩虹处，触发左上角的云彩获得花 4。到达右侧平台后触发三颗宝石上的隐藏云彩出现彩虹，进入上方的水管后获得花 5。最后来到连续出现的彩虹桥处，触发下方的云朵，毛线 5 会后面高处的彩虹上。

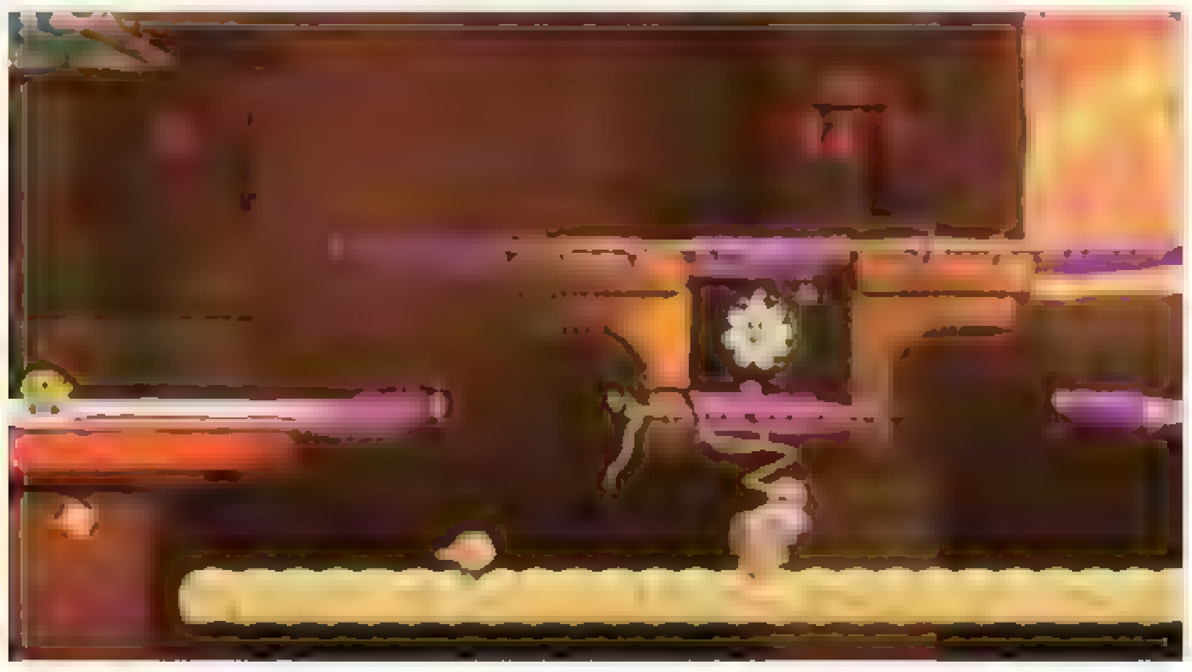
3-S

花 1 可以依靠投掷毛线直接获得，清除掉花 2 周围的沙子获得即可。毛线 1 在沙子中的杂兵后面，向前走会看到毛线 2，后面浮桥下方可以取得花 3，用毛线球打一下平台右侧第一个向下吹气的云彩，当它缩进去后取得毛线 3，第二朵吹气的云彩里可以获得花 4。继续向前拆开礼物盒获得花 5，之后的毛线 5 需要将炮弹造成的道路破坏到达下方平台取得。看到最后毛线 5 后，地图左侧会有巨大的炸弹飞来，用来跳跃至高处即可获得。

3-8

存点 1：踩着右侧两颗并排的炮弹来到地图左侧，跳上上方平台后获得毛线 1，随后进入右侧隐藏区域内获得印章，继续前进可以在地图上直接看到花 1。

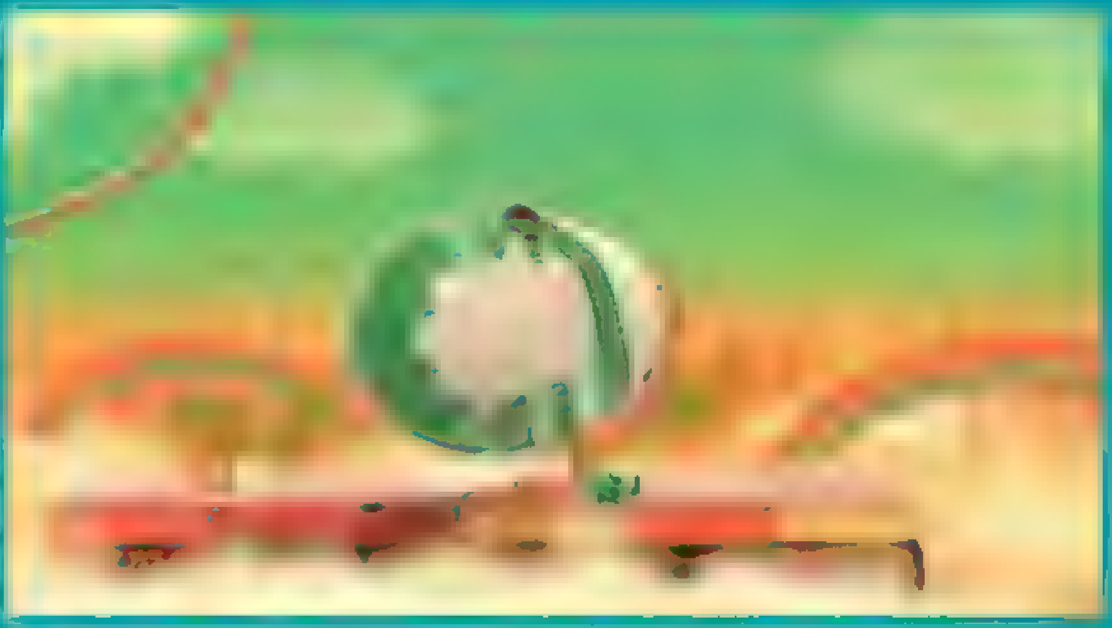
存点 2：开始处向左走在礼物盒内可以获得花 2，后面地图上方的毛线 2 依旧可以直接看到，踩着后面追来的鸡蛋壳敌人跳至高处取得。后面三只鸡蛋壳的追逐而下的平台处，在场景下层左侧找到毛线 3。获得花 3 的入口在向前一点被近景贴图的三只鸡蛋壳挡住的平台上，需要用下压破坏障碍物后方可进入。毛线篮子后面，第二个的困着鸡蛋壳的沙堆上方，到达高处平台获得花 4。跳下来后来到右侧上方的沙子平台，解开上方场景的线头出现花 5。毛线篮子后面的沙堆上方可以找到毛线 4。



存点 3：此处只剩下最后的毛线 5，一路乘坐炮弹，当炮弹轨迹开始向右上方移动后，注意进入地图左上角有鸡蛋壳敌人的隐藏区域就能找到。

BOSS战

本关 BOSS 是一只穿着毛线外衣的小鸡，只要将 BOSS 外衣上的线头解开，小鸡就会落下，此时用下压攻击即可。不过随 BOSS 每次受到伤害后状态的变化，解开它衣服所需要的次数也会增加。BOSS 每次受到攻击后会重新穿上外衣，通过旋转产生风力影响玩家移动，同时在天上产下鸟蛋攻击玩家。惟一需要注意的是 BOSS 连续两次向玩家进行的冲击，如果从高处冲来的话，需要玩家控制耀西趴下躲避。



WORLD 4

4-1

存点 1：解决掉毛线篮子右侧两个挂在绳子上的猴子，解开左侧的绿色线头就可以获得花 1。之后到达后面的平台，解开下面的绿色线头获得毛线 1。经过红色绳子后，触发后面场景右侧的云朵可以获得弹球，之后跳上绳子进入左上角平台的水管框架获得毛线 2。出来后爬上右边高处的蓝色绳子，左上角平台上可以找到花 2，最后触发关底蓝色绳子右边的隐藏云彩可以获得印章。

存点 2：毛线 3 在地图内可以轻松获取，后面在第二和第三根移动的绳子之间触发隐藏云彩获得花 3。得到西瓜后，吐出瓜子清理花 4 前的沙子即可获得。继续向前进入红色绳子右侧的水管内，清除掉沙子获得毛线 4。从水管出来后，下方沙堆可以触发隐藏云朵获得印章。

存点 3：触发蓝色绳子下方的云朵获得花 5，关底的毛线 5 爬上高处的蓝色绳子轻松获得。

4-2

存点 1：毛线篮子所在平台下方右侧的隐藏云朵可以获得印章，触发树洞右侧的云彩获得毛线 1。随后需要从蓝色的平台上方跳过避免它下落，通过后面的沙子到达场景下层获得左侧的花 1。在右边两个树洞间平台上的隐藏平台框架上获得印章。来到毛线 2 所在的平台，需要从场景右侧较低跳上去取得。最后在关底的五个树洞场景，触发第四和第五和树洞间的隐藏云朵获得花 2。进门后从右侧沙子落下，在树洞左侧触发上方的隐藏云朵获得弹球，来到上方隐藏场景获得印章。继续向下进入下一层场景右上角的水管内，在隐藏场景获得印章。来到埋着紫色宝石的沙堆后，第四颗宝石右侧的线头解开后获得花 3，到达底部在右侧蓬松区域内可以找到毛线 3。

存点 2：此场景内关卡会不断有平台落下，毛线 4 在地图左侧，触发右侧门下的云彩出现花 4。

存点 3：沙堆内第一个树洞下方空间可以触发隐藏云朵，进入门内后获得印章。之后在下面毛线篮子左边的树洞下方触发隐藏云朵进入房间获得毛线 5。最后一直向左走，进入大号弹球左侧的隐藏区域获得花 5。

存点1：毛线1在连续小木桩的高处，踩着杂兵跳跃后可以获得。编织三个平台框架后，在上方的礼物盒框架内找到花1。后面紫色水管后，上方两根木桩之间的隐藏云朵触发后在下方获得印章。在三个小型滚动平台场景，触发第二个滚动平台上方木桩左侧的隐藏云朵获得花2。

存点2：进入美人鱼耀西的时间挑战关卡后，在第二个呈环形转动的鱼群后水面上获得毛线2。

存点3：投掷毛线球获得第二和第三朵食人花上方两根木头间的云朵获得花3。触发宝石罐子下面的叹号金币会出现毛线3，右边的黄色平台下方的小空间，趴在木排上就可以通过，在后面的空间内获得花4。木排即将落下第二个坡时，触发绳子前的云朵可以得到毛线4。再下一个坡后木排散落，这一段水路最后高处的花5可以投掷毛线团获得。到达关底后，从木排跳下来到地图最左侧，触发此处的隐藏云朵获得水中的毛线5。

存点1：先触发右侧水面上的隐藏云朵，再借助小狗跳至高处的隐藏场景，进入水管后落下时获得毛线1。降下水位后，水面左下方为隐藏区域，用下压进入水下后获得印章。来到右侧让水位上升，之后左侧四颗宝石旁边为隐藏区域，进入后获得花1，解开右侧线头后进入右侧水管。从水管出来后，借助右边毛线篮子跳至绿色水管上方，在左侧蓬松区域内获得毛线2。来到水面左边，触发隐藏云朵获得道路，开启左侧机关使水面下降后。解开右边像素乌龟壳后获得花2。

存点2：使用机关将水位上升后，解开线头将小狗放出，来到地图左侧跳上左上角的隐藏区域，在门内获得花3。回到小狗一开始的空间内触发叹号金币获得印章，之后回到关卡开始处让小狗取得毛线3。向右解开像素乌龟的线头获得毛线4。再次使水位下降后，地图下方可以看到一排绿色宝石，触发宝石右边的隐藏云朵可以获得花4。随后潜下水面，进入右侧的隐藏区域内获得花5。

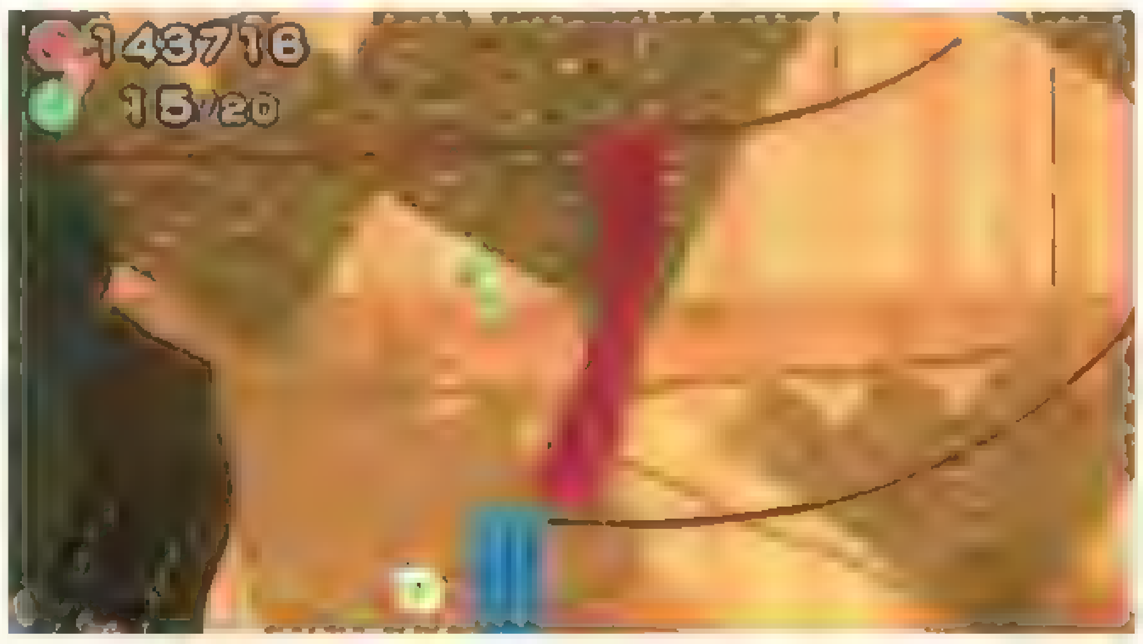
存点3：当触发上方机关使水面下降后，右侧铁钉机关向右退去后出现叹号金币，取得所有宝石后，下方出现毛线5。

BOSS战

第二次遇到乌龟BOSS就不需要解它的线头了，只要引诱BOSS的下压攻击进入水中，被钉子扎到的BOSS就会漏出弱点。受到攻击后BOSS会通过旋转引发水浪，闪躲起来容易。

存点1：第一个挂着猴子的帘子处，等帘子落下时跳至下面的帘子获得花1，之后在后面挂着三只猴子的帘子底部获得毛线1。接下来在两只蝙蝠飞过的帘子处可以获得花2，随后跳上上方帘子可以在右侧获得毛线2。

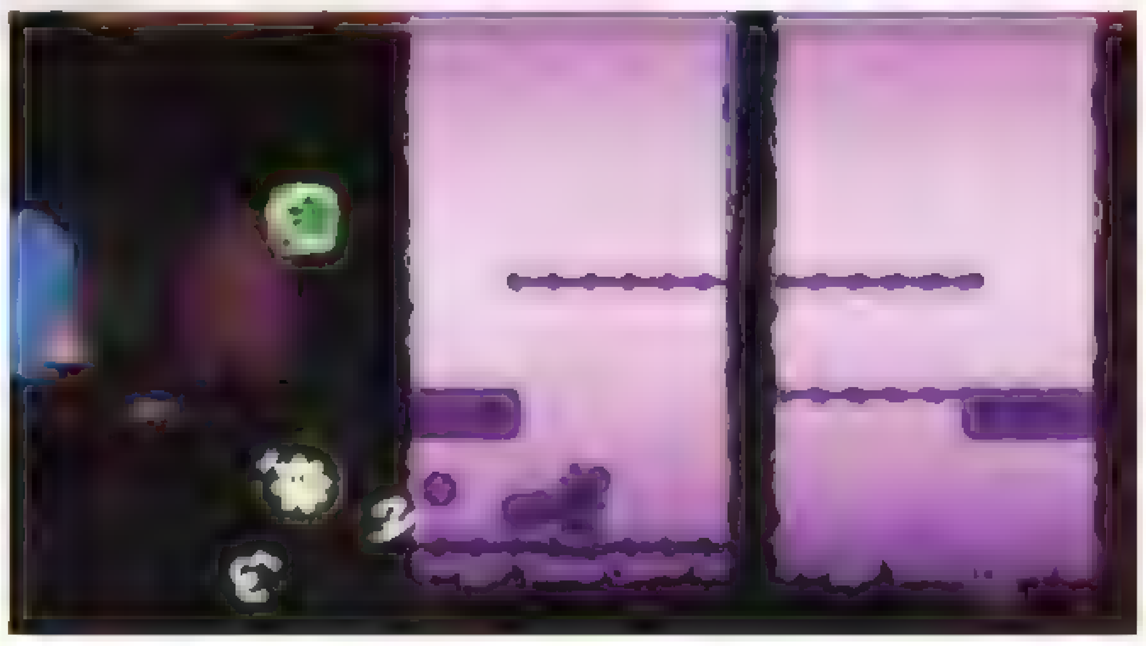
存点2：跳上第二个红色帘子可以获得毛线3，后面需要踩着蝙蝠挂上上方的黄色帘子获得花3。接下来在红色帘子的尽头处要挂上下方的蓝色帘子，帘子左侧可以获得花4。跳上最高处的蓝色帘子后，向右边跳获得毛线4，在帘子经过大回环甩出后，高处的食人花前可以获得毛线5。最后急速向下滑动的帘子注意将位置调整到中间取得后面的印章，帘子甩出后，保持位置获得关底的花5。



存点1：毛线1需要在幽灵幕布汇合在一起后取得，从毛线篮子一直来到地图右侧，触发下方的云朵获得花1。之后向上来到第二块幕布左上角的平台，在地图上方获得毛线2。

存点2：触发毛线篮子下面平台上的隐藏云朵获得花2，之后爬上后面的红色绳子来到上方平台，解决所有幽灵杂兵后出现毛线3。从锁着的门向右，在两块幕布汇合处有一根比较短的红色绳子，上去后获得印章，之后爬上后面长一些的红绳子进入上方平台门内获得花3。

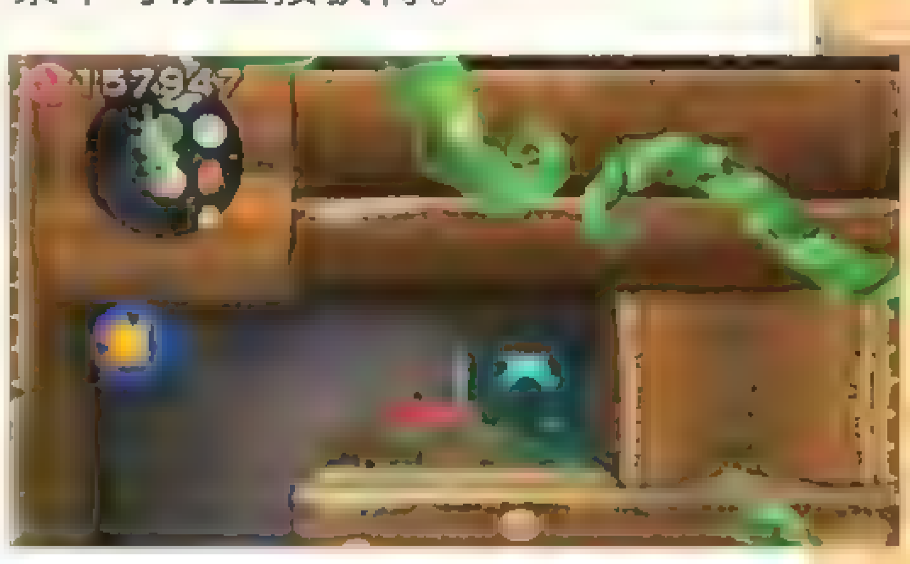
存点3：毛线4需要在幕布经过时才能获得，后面的花4则要赶在幕布产生障碍前跳过去获得。后面借助第二根绿色绳子来到右侧高处平台获得叹号金币，下方平台出现毛线5。最后当关底幕布开始上升后，触发隐藏云朵得到隐藏的绳子，爬上去从右边的门进入，在下一场景获得花5。



存点1：乘坐箭头飞行道具来到地图左侧上方获得毛线1，解开右侧线头障碍后，在右侧场景左下角解开线头获得花1。之后在上方右侧箭头道具处触发隐藏云朵取得印章，继续向上在地图左上角找到毛线2。进入门内后乘上飞行道具，在右侧第一个蘑菇平台上的藤蔓下触发隐藏云朵获得毛线3，接下来在场景最高处左侧隐藏区域内找到花2。

存点2：向右利用第一段荆棘上的弹簧平台跳到高处获得印章，右边三个弹簧平台下的宝石处可以触发隐藏云朵获得飞行道具，此场景上方可以找到花3。进入水管后的场景，向上在前景贴图两朵花的右侧，一个小平台上方触发隐藏云朵获得印章。继续向上在场景右侧可以找到毛线4，之后进入左上方的门内找到花4。

存点3：向右走在连续六个箭头道具的场景上方获得毛线5，最后的花5在有许多水流落下的场景中可以直接获得。



存点 1：进入水管顺水流滑下后，打掉第二朵食人花，触发隐藏云朵获得毛线 1。后面向上生长的食人花处，触发右边弯曲水管下的隐藏云朵获得印章。解决绿色水管上的食人花后，进入水管内获得花 1。出来后干掉蓝色水管上的食人花，在后面水管的弯曲处触发隐藏云朵获得毛线 2。向右顺水流移动，在滑坡的尽头跳起获得右上角的花 2。

存点 2：先来到蓝色水管，在后面上下两个铁锤的机关右侧，趴下顺水流获得下方的宝石，之后平台上方出现毛线 3。在路标指向上方的水管处，从右侧水面潜下可以进入隐藏区域，进入门内获得花 3。进入水管后，干掉左上角第一朵绿色食人花后触发隐藏云朵获得花 4。

存点 3：进入最长的黄色水管获得毛线 4，之后进入炸弹杂兵身后的蓝色水管内获得花 5。最后的毛线 5，在上方流水的水管旁边触发隐藏的水管框架，进入后获得。

BOSS战

食人花 BOSS 只能使用杂兵投掷向耀西的炸弹作为攻击，每当 BOSS 企图吃掉玩家时，将取得的炸弹扔到它嘴里即可让 BOSS 露出藤蔓上的弱点。需要注意的是每个阶段 BOSS 都会出从水管的不同方向出现，第一次为左侧方向，第二次会从下方出现，最后一次则会从空中降下。BOSS 受到攻击后会控制身边水管内的小型藤蔓攻击玩家，随着受伤的增多，小藤蔓还会增加移动方式。BOSS 后面两次咬向玩家的攻击也会配合藤蔓出现注意躲避时机。

干掉沙堆后两个绑着气球的杂兵，在后面的三颗宝石处触发隐藏云朵获得花 1。后面在弹簧平台不停跳跃的食人花上方可以获得毛线 1。宝石罐子上方的花 2，需要将龟壳从右侧缺口投入后获得。之后跳上弹簧平台上面的三层沙堆获得毛线 2。从右侧沙堆来到下方后，触发左边藤蔓上的云朵获得花 3。后面毛线篮子右上方的毛线 3，利用右边的弹簧平台获得。编织右侧第二个平台框架获得毛线4。随后一段紧凑的追逐中，可以分别在地图上方看到花 4 和花 5，都建议投掷毛线直接获得。到达关底的平台后，解开地图最左侧藤蔓下的线头获得毛线 5。

WORLD 5

存点 1：触发地图最左侧上方隐藏云朵获得印章，花 1 周围的冰块利用雪球清除后获得。后面出现火球的水管场景，进入地图左侧蓬松区域获得毛线 1。

存点 2：第二个平台后的冰块内获得花 2，之后进入上方水管开始摩托耀西的时间挑战获得毛线 2。完成挑战出来后进入下面的绿色水管，在礼物盒内获得毛线 3。后面有火焰落下的水管上方可以找到毛线 4，继续向右触发食人花上方冰块内的云朵获得花 3。

存点 3：本处为雪球追逐，注意在关卡开始时取得敌人身上的火焰方便取得花 4。在最后雪球落下处获得毛线 5，然后站在雪球上触发隐藏云朵获得花 5

存点 1：花 1 需要将杂兵冰冻后，踢入狭窄的通道后获得，触发此处小平台上方的隐藏云朵，开启隐藏道路后获得右上角平台上的毛线 1。之后来到木桥前，将浪花敌人用冰冻住后可以获得高处的毛线 2。

存点 2：将地图中出现飞行的礼物盒框架编织完成获得花 2，看到鲸鱼后，触发它头上的隐藏云朵获得向上的道路。进入门内开始美人鱼耀西的时间挑战，在场景最后右下角的冰块内获得毛线 3。

存点 3：角落里的花 3 需要将后面的小兵冻住向左推才能获得，随后来到上方没有冰块的平台处，借助右边金鱼喷出的水流到达左侧高处的冰块上方获得花 4。后面有一个杂兵的三角平台上方可以触发隐藏水管框架，进入后在彩虹桥的终点获得花 5。跳下后来到滚动平台，前进的过程中可以获得毛线 4，来到地图最右侧后，触发云朵进入隐藏的门内，控制耀西被屋子内的杂兵冰冻后，耀西会滑入平台下层获得毛线 5

存点 1：触发两个绑着螺旋桨的杂兵之间的云彩 获得毛线 1，在毛线篮子后面两朵食人花之间的下方区域触发隐藏云彩获得花 1，之后在上方两只紧挨的食人花中间区域获得毛线 2。在关底看到路标后，解开平台下方的线头获得花 2。

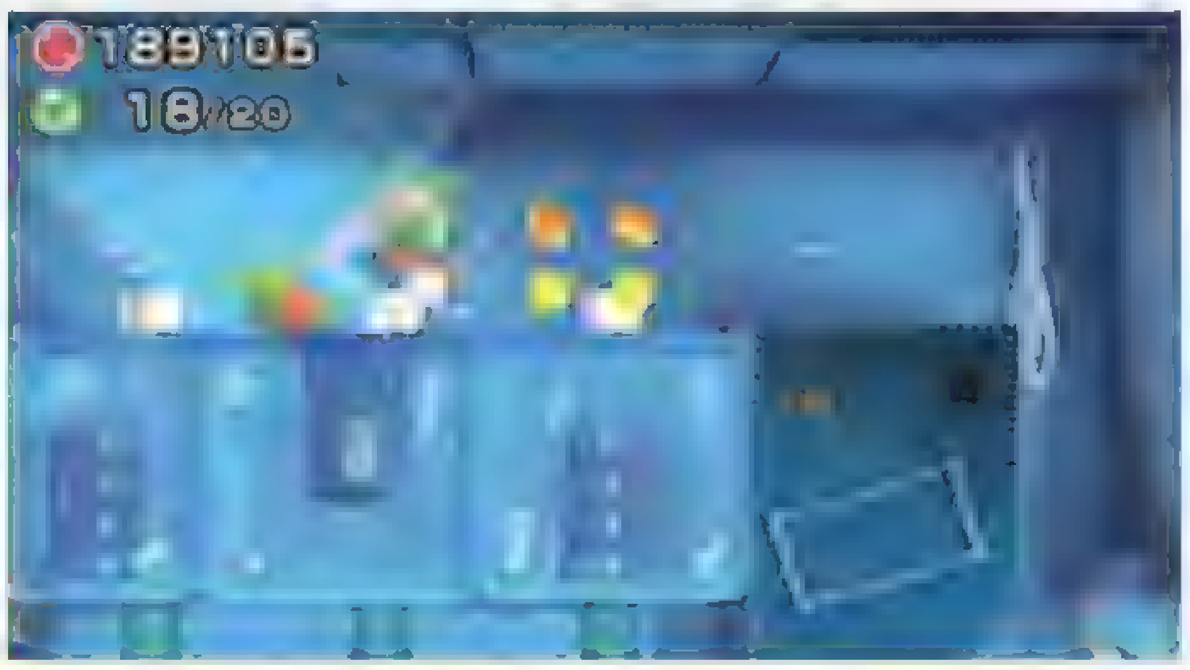
存点 2：通过上下两朵食人花后，用毛线球攻击上方第一朵吹风的大云朵获得花 3。之后换乘小飞毯进入第一个平台上方的水管获得毛线 3，从水管出来后，看到的花 4 需要解开右侧柱子的线头进入取得。

存点 3：毛线 4 乘坐飞毯可在地图中轻松获得，出现食人花的传送带后，触发左边柱子下的云朵获得花 5，通过毛线篮子之后，将飞行的礼物盒框架编织完成，打开后获得毛线 5。

存点 1：来到毛线篮子的冰面后潜入右侧水下，在冰块的空洞内触发平台上的宝石，全部获得后平台上出现花 1。进入门内后，将两块冰块之间的食人花打掉后可以进入下方水管获得毛线 1。继续走会看见毛

线2在地图左上角的食人花身后，后面巨大的移动冰块右侧场景可以找到获得毛线3，来到冰块最高处后，触发左上角的云朵出现隐藏道路，进入水管内获得花2。

存点2：在向上跳跃的平台场景顶部，左上角隐藏场景内可以获得花3。进入后面顺轨道上下移动的冰块右侧的空洞部分，可以进入右边的隐藏区域获得花4。之后看到的两个上下移动的冰块机关，站在右侧的冰块可以到达高处的平台获得印章。继续走到有企鹅的小平台后，站在右侧的冰块的边缘可以来到高处的平台，向右走获得后面冰块中的毛线4。



存点3：到达跳跃平台的最高处后，来到左上角不停出现企鹅的水管，解开左边的线头后获得花5，右边两个左右晃动的平台之间有隐藏云彩，触发后获得毛线5。

BOSS战

第三次遇到土拨鼠，这一次攻击BOSS的时机是它从冰块下探出头时。受到攻击后，BOSS会和杂兵依次从高处滚下变为雪球攻击耀西，此时借助雪球跳起，滞留在空中，等待BOSS再次从冰面出现后直接攻击。BOSS第一次探出头时可以直接攻击，每当BOSS受到一次伤害后，它就会多增加一次探出冰面的次数，只有在最后一次探出头的时机才能完成攻击

存点1：遇到高处扔雪球的杂兵后，登上左侧第一团积雪落下后出现的平台找到宝石罐子，触发右侧的叹号金币后获得花1。经过毛线篮子后，解开后面平台右侧的线头进入灰色的水管获得毛线1。出来到达上方毛线篮子的平台，在左上角高台上获得花2。关底将树上的积雪打落后，触发左侧的云朵后拆开礼物盒获得花3。

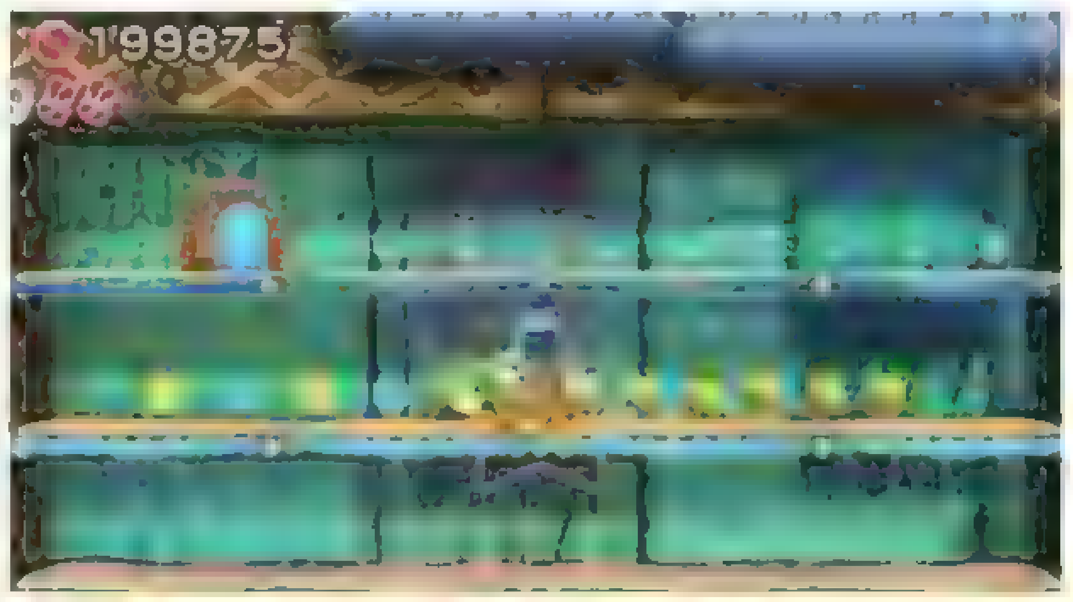
存点2：打落第一颗树木上面的积雪后获得毛线2，顺着后面关卡的积雪跳跃至右侧，拆开礼物盒获得毛线3。在毛线3前场景，干掉云朵上的敌人后，利用云朵获得空中的花4。后面四个雪人处，推下第三个雪人的毛线球触发云彩获得印章。

存点3：跳下平台后，解开左侧的线头进入灰色的水管，利用敌人的云彩获得上方的花5，之后回到场景中央触发高处的隐藏云彩开启巨大化耀西的时间挑战小游戏获得毛线4，完成后继续前进看到毛线5，需要触发右边的云朵才能获得。

存点1：在两股移动的黄色水管上方触发隐藏云彩获得毛线1，之后进入右下角的门内。解开左边的线头上面的鸡蛋壳敌人落下，之后进入上方门内，在毛线篮子处跳下，进入下方平台门内，向左走获得花1。触发鸡蛋壳上方的云朵后，来到上层平台向左走进入门内，顺着黄色的水管到达上方右侧门内，落下时进入右侧的道路获得花2。再次回到黄色水管的平台，向左来到下方两个弹球处，触发左侧的云朵获得毛线2，接着继续踩着黄色水管向左获得毛线3。

存点2：向左进入毛线篮子处的门内，从弹球跳到高处平台，踩着黄色水管进入吐纽扣的敌人上方门内，向左在上方第二个三角形处触发隐藏云朵获得花3。

存点3：从左侧门出来后，触发左边黄色水管中间的隐藏云彩获得弹球，跳上水管后获得毛线4。接着来到左边平台，顺着黄色水管一直向上，看到左边吐纽扣的敌人后，从下方缺口到达左侧门内，进入后解开左边的线头触发云彩获得花4。从左边的门内出来后，顺着黄色水管向右，进入下方门内，在二层的最左侧和三层的最右侧触发隐藏云彩获得印章，消灭场景内所有敌人后取得毛线5。出门后触发左边第三朵云彩获得花5。



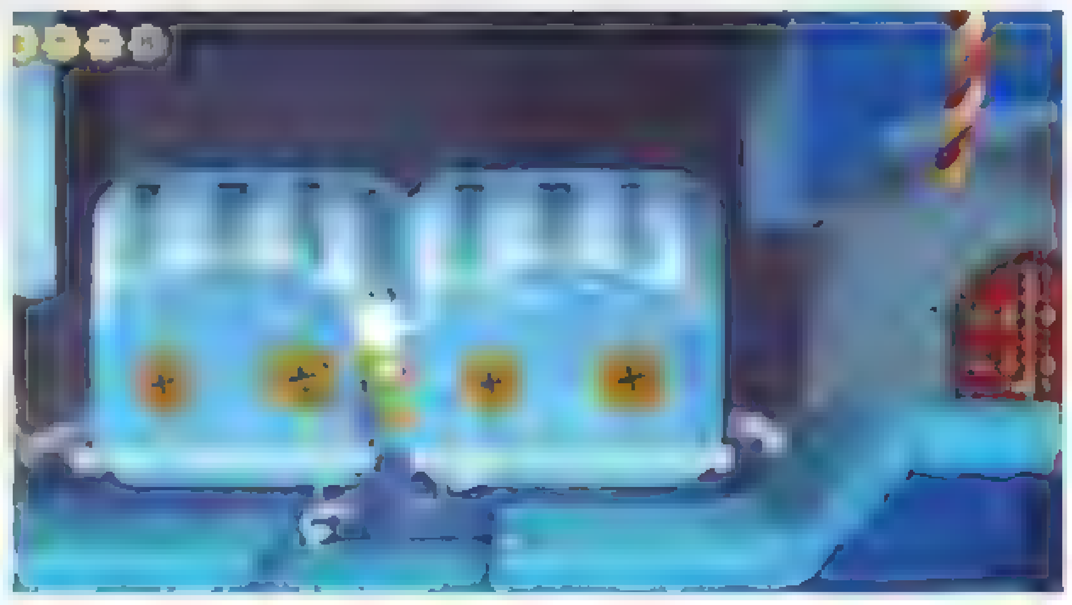
存点1：第二个轨道平台右边的线头解开后获得印章，在随后的平台触发机关后出现毛线1。登上连续出现的平台后，上方水管获得花1，向右来到炮弹发射器上方可以触发云朵获得印章。

存点2：解开像素炮弹的线头后，踩着炮弹获得高处的毛线2。三个像素炮弹右侧的炮弹发射器前可以触发云朵获得印章，向上拿到红色西瓜后融化高处冰块获得花2。来到后面的像素炮弹处，继续向上编织左上角的平台框架，获得左侧蓬松区域内的毛线3，右边前两个平台框架之间上方触发隐藏云朵获得毛线3。后面炮弹发射器上方有绿色水管，进入后获得花3。

存点3：关卡中的冰块内可以获得花4，当持续向上的平台开始向右移动后，触发第二朵云彩获得毛线5，到达关底时注意保留红色西瓜的效果取得冰块中的花5。

存点1：触发滚动冰块前平台上的云朵获得毛线1，后面冰块落下处上方隐藏云朵触发后获得花1。进入门内后在毛线篮子上的隐藏云朵获得印章。

存点2：触发第一朵云彩获得毛线2，第二朵内获得花2。后面绿色水管上方，两边的小平台可以触发隐藏的印章，之后在水管正上方找到隐藏的水管框架，进入后获得毛线3。之后在门前的路标上方的隐藏区域触发云彩获得弹球进入上方的门，在平台边缘触发隐藏宝石获得印章，向右走获得毛线4。

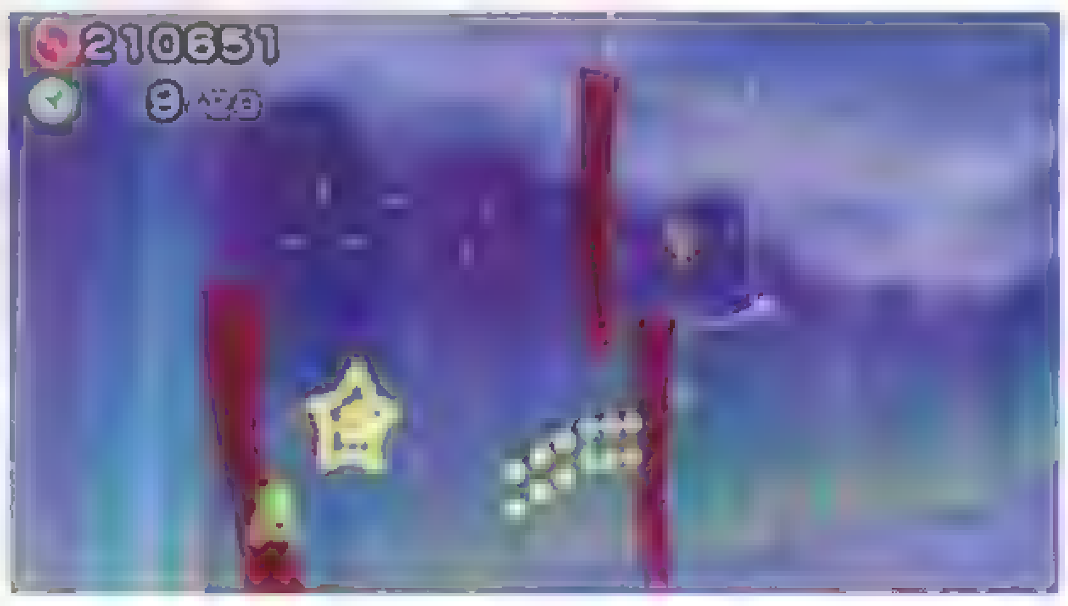


存点3：从第一个滚动冰块跳上右上方的隐藏区域获得花3，下来后获得平台边的毛线5，继续向右可以看到花4，最后在两个并排滚下的冰块平台中间触发隐藏云朵获得花5，当冰块滚落时控制耀西趴下就可以安全避过。

BOSS战

本关 BOSS 身上有冰块保护，接触到就会受到伤害，同时冰块表面有钉子时免疫毛线团的攻击。当 BOSS 因为从空中落下的攻击使身上的冰块变得平滑后，用毛线团攻击三次 BOSS 就会跌落到平台两侧冰块的保护消失，此时才可以攻击弱点。受到攻击后 BOSS 会跳上高台制造冰球滚落，BOSS 所有的攻击都可以通过悬浮在两侧高处躲避。BOSS 还有三种攻击手段：呼叫杂兵从天而降（就是送弹药）；吐出冰块后踢向耀西，这一招比较不易闪避；最后是利用身上的冰块向耀西发动的撞击。

第一次毛线帘子的岔路选择下面的帘子，帘子甩出后获得高处的毛线 1，之后选择右边最下面的帘子获得花 1。大回环后的上下两层帘子依旧选择下面获得毛线 2，随后空中会突然出现移动的花 2，选择的轨迹为下－上－下。当到达向上甩出很高的帘子后，在空中的高处获得花 3。落下后的第二个帘子开始处获得毛线 3，之后交叉向上的帘子处获得叹号金币后获得花 4。经过连续向下的帘子后，在第一个平行滑动的帘子处获得毛线 4，一路顺着金币挑战耀西的位置获得毛线 5，当帘子甩出后先保持在帘子的中间位置获得一排宝石最后取得花 5。



WORLD 6

6-1

存点 1：跳上路标前的蜘蛛网，向左上方爬动获得毛线 1，来到最右侧的蜘蛛网，这里蛛网中心的平台下方可以获得印章。之后触发右边的云彩出现隐藏的蜘蛛网，解开蛛网上方的线头获得花 1。向上走爬上第二个左右移动的蜘蛛网后，进入左上方场景隐藏区域，在上方的水管内获得毛线 2，出来后记得左侧蜘蛛网上方还有隐藏云朵可以获得印章。关底出现的大蜘蛛网中，杂兵所在的位置可以触发隐藏云彩获得花 2。

存点 2：一路向上的弹簧平台只会获得印章，到达高处后右边出现连续三个左右摇摆的大蛛网，触发第二和第三个之间的隐藏云彩找到花 3，之后从第三个蛛网向上进入水管获得毛线 3。

存点 3：最高处的蜘蛛网左边为隐藏区域，进入后获得印章，之后跳过两个小蜘蛛拦路的平台，在下面获得毛线 4。随后通过弹簧平台将左上角毛线解开爬上蜘蛛网获得花 4，上方比较大的蜘蛛网右侧为隐藏区域可以获得印章，继续向上触发场景左上角的云彩开启隐藏蜘蛛网，向上进入隐藏区域获得花 5，最后在关底上方小蜘蛛网上获得毛线 5。

6-2

存点 1：宝石罐子后面第一个向上的平台左侧线头解开后获得花 1，后面两个移动平台场景中，左右移动的平台上方有隐藏的水管框架，进入后开启雨伞耀西的时间挑战获得毛线 1，随后进入第三个移动平台右侧的隐藏区域获得花 2。

存点 2：触发高处有一个杂兵的平台上方的隐藏云彩获得毛线 2，进入后面的水管框架后获得花 3，毛线 3 可以踩着炮弹轻松获得。

存点 3：在像素炸弹上方平台向左走，三个移动平台上隐藏区域获得花 4，之后向右在两个炮筒前触发隐藏云彩获得毛线 4。后面在场景右侧看到像素炸弹后，解开线头获得花 5，关底前的毛线 5 需要站在炮弹上跳跃才能获得。

6-3

存点 1：从水管下去后进入下面场景右侧的水管，在下方火焰左侧找到隐藏道路，跳下后触发路标上方的云彩获得花 1。来到毛线篮子处向右一直走在地图右侧拆开礼物盒获得毛线 1，之后返回毛线篮子，向上在第二个平台框架右侧找到隐藏道路，进入后触发场景上方中央位置的隐藏云彩开启房间获得毛线 2。后面获得叹号金币获得印章，在最后一个 S 型火焰拉链的转弯处触发隐藏云彩获得花 2。

存点 2：进入左侧房间，此处下方岩浆会不断上升，房间左侧可以获得花 3，高处门前左侧隐藏区域可以获得印章。出门后一直向左找到毛线 3，向下来到毛线篮子左侧，三个下落的毛线块左边下方为隐藏道路，先不要管上方金币，直接进入获得花 4。后面在一排连续落下的毛线块最后可以获得毛线 4。

存点 3：这场追逐关卡最右侧投掷毛线团获得花 5，来到上层后踩着睡着的杂兵获得上方的毛线 5。

6-4

存点 1：三个紫色毛线平台，触发中间下方的隐藏云朵获得印章。看到上升的气球后，来到左侧高处平台获得毛线 1。继续向上跳，在红色炮弹发射器对面的蓬松区域获得花 1。

存点 2：触发第二个叹号金币后获得毛线 2，之后触发炮弹发射器上方的云彩打开隐藏道路，进入水管后获得花 2。随后遇到四连炮弹发射器后，向右走遇到的第二个线头障碍前的云朵处获得毛线 3，最后解开关底下方的线头获得花 3。

场景 3 一路走过上方许多炮弹发射器的场景，来到气球上升处，进入地图右侧的绿色水管内触发叹号金币获得毛线 4，向上走

触发环形排列红色宝石中的隐藏云彩获得花 4。触发地图上方左侧云彩获得毛线 5，进门后在上升平台的左侧获得花 5。

BOSS战

最后一次遇到乌龟 BOSS 变得比较麻烦，本关 BOSS 的弱点变为了背上新增加的炮弹发射器，只有将毛线团投掷到发射器上 BOSS 才会露出肚布，由于毛线球比较难以瞄准，推荐收集到线球后直接从嘴里吐出减少不必要的瞄准。BOSS 受到攻击后会向耀西发射很多炮弹，注意躲避的同时也可以补充下毛线球数量。BOSS 从头而降的攻击方式依旧会保留，而且这一次会飞的更高，可以通过 BOSS 落下的羽毛判断它的位置，BOSS 落下时会将耀西脚下的平台破坏，也要多多留意。

存点 1：触发关卡开始处小平台上方的隐藏云彩获得花 1，进门后跳上三个幽灵平台，在左上角的蓬松区域内获得毛线 1。

存点 2：当地图最右侧门前的假花敌人离开后，触发其所在位置的隐藏云彩获得花 2，之后进入门内，在平台上方的隐藏区域内获得毛线 2。再次回到右边的门前，向右走进入隐藏区域下方的暗门，从左侧第二扇门出来后触发右边的隐藏云彩获得花 3。开启机关后到达上层，在门前右侧的隐藏区域内获得印章。进门后拆开两个礼物盒触发机关，之后借助幽灵顺着宝石向上到达上方隐藏地区获得毛线 3。从左边门内出来后，在原本大幽灵出现的位置触发隐藏云彩获得花 4。

存点 3：进入第二层平台左侧门内，触发左上角云彩获得花 5。进入第三次右侧的门内后，在场景右上角平台获得毛线 4，进入门内后在关底踩上假花获得高处的毛线 5。

存点 1：跳上第一个弹球上的传动轴后，向左来到高处的平台获得花 1。后面在上方传动轴最后一个转弯处，触发隐藏云彩获得毛线 1。在随后向上移动的传动轴场景，触发两个绑着螺旋桨杂兵左侧的云朵出现隐藏平台获得毛线 2。

存点 2：进入上方绿色水管后，获得所有的宝石出现花 2，出来后踩着杂兵到达右侧高处的传动轴获得毛线 3，关底门前处顺着左侧向上的传动轴到达地图左上方平台获得花 3。

存点 3：触发第二个杂兵背后的隐藏云彩出现宝石，向左上方跳跃获得毛线 4，此场景左上角平台内隐藏区域获得印章。向后走跳上两个铁钉机关上方的传动轴处到达高处的隐藏区域找到花 4，跳上后面毛线篮子右侧的传动轴，逆行向右解开线头获得毛线 5，最后一直来到地图最上方，解开线头障碍后进入上方水管内获得花 5。

存点 1：走过蓝色平台后来到滚动装置上，触发上方第一朵云彩获得毛线 1。在木桥后面后的旋转平台上触发隐藏的礼物盒框架，打开后获得花 1，此处注意平台的旋转会导致礼物盒掉落。

存点 2：两个螺旋桨杂兵中间小旋转平台上，触发隐藏云彩后上层平台出现毛线 2。接下来获得叹号金币后取得所有的宝石出现花 2，之后触发平台下的云彩后进入飞机耀西的时间挑战小游戏获得毛线 3。出来后触发隐藏在第二个滚动装置上方乌云内的云朵获得花 3，继续向上来到大型滚动装置处，触发中间的云彩后获得毛线 4，最后触发上方水管左侧的云朵获得花 4。

存点 3：获得叹号金币的所有宝石后获得花 5，触发上方的云朵获得毛线 5。

本关一直要到看到四只库巴二世的毛线框架后才会出现收集要素。在此处触发存点后，先进入左侧通道。触发小平台右侧的隐藏平台框架出现毛线 1，进入左侧红色水管，在场景右侧礼物盒内获得花 1。回到水管外向上走，从楼梯左侧平台找到宝石罐子，触发云彩后从弹球跳上高处云朵平台，之后向右获得空中的毛线 2。进入右边场景后，解决所有的螺旋桨杂兵获得毛线 3，之后从两个之间跳下获得花 2。回到之前的场景后，继续向右通过平台上叠罗汉的杂兵到达右上角的场景获得花 3，出来后解决场景内所有杂兵获得毛线 4。进入绿色水管内的场景后，开启左上方的机关获得下面的花 4。随后进入右侧的蓝色水管，干掉右下角的螃蟹后触发隐藏云朵获得毛线 5，打开地图左侧的礼物盒后获得花 5。

BOSS战

库巴二世的 BOSS 战分为两个阶段，第一形态时，用毛线投掷 BOSS 后就可以进行攻击。受到攻击后 BOSS 会被法师带上空中喷火，比较容易躲避，受到两次攻击后，BOSS 会追加巨大化的下落攻击，这个攻击离 BOSS 越近越容易躲避。完成三次攻击后，BOSS 战进入第二阶段。此时库巴二世会变得非常巨大，然而并没有什么作用，玩家只需要解开库巴扔出的巨大毛线，就会获得充足的毛线球，之后将 BOSS 身上所有的巨大毛线——击破即可获胜。巨大化后 BOSS 的攻击范围极广，需要利用地图中的发射装置躲避。

第一段连续下坡后，后面第二块平台上获得毛线 1，之后四颗宝石处，两块下落的平台沉入岩浆一定程度后右侧平台出现花 1。后面一段连续踩着杂兵通过的岩浆处可以获得花 2 和毛线 2。触发绿色水管下的云朵获得花 3，后面的火焰浪下面获得毛线 3。向后触发高处第一朵云彩获得毛线 4，第三朵云彩获得花 4。绿色水管下的平台沉没后获得毛线 5，最后进入水管触发上方云朵获得花 5。

侏罗纪世界

——二十载恐龙梦

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 徘徊之风 编 稀饭 美编 NINA

今年的暑期档是国产片保护月，一众国产电影算是给出了合格的答卷。但纵观过去的第二季度，好莱坞大片还是以每月一作的速度疯狂搜刮着中国乃至全球票房。一个季度三部主打大片竟然能够同时杀入历史票房榜前十，这在电影史上堪称奇观。

四月份《速度与激情 7》打着“保罗 · 沃克遗作”的名义获得了 15 亿美元全球票房，同时刷新了国内多项票房纪录；越来越烂俗、神翻译成亮点的《复仇者联盟 2》在五月份登陆，依旧取得 13 亿美元的票房抢占历史票房前六；真正的票房冠军是六月份登场的《侏罗纪世界》，这部沉寂了十多年、数度陷于挣扎、一度徘徊在生死边缘的系列续作，一如其中的经典台词“生命总会找到出路”，终于迎来了破茧重生。带领无数新老恐龙迷，回到那熟悉而又陌生的努布拉岛，重温昨日的恐龙噩梦，并且开启新的篇章。

PS：下面的文字有不少剧透，但相信不少读者已经从各种途径看到了本片，假如完全没有看过“《侏罗纪》系列”的任何一部作品或想从电影中得到完全新鲜感受的朋友请绕道。

“侏罗纪世界”的前世

1990 年，著名作家兼好莱坞导演和编剧的迈克尔·克里奇顿（Michael Crichton）出版了自己的著作里其中一部代表作《侏罗纪公园》，旋即在出版业界掀起了一股潮流。小说在各大媒体的销量排行榜上居高不下，小说改编成电影也是顺理成章。而最有能力撷取这颗明珠的有三个导演与电影公司团队。

好莱坞著名导演斯蒂芬·斯皮尔伯格和环球影业合作参与了《侏罗纪公园》的电影改编权竞拍，与他们竞争的导演和电影公司组合有《剪刀手爱德华》的编剧兼导演蒂姆·伯顿加上华纳兄弟，以及《破胆惊魂夜》的导演乔·丹特和 20 世纪福克斯。

值得一提的是，以蒂姆·伯顿为代表的南加州艺术学院角色动画专业学生有这样的理想：成为动画界的斯皮尔伯格。而乔·丹特在 1975 年当史蒂芬·斯皮尔伯格和《大白鲨》领导了灾难片的潮流时，跟风制作了低成本惊悚电影《食人鱼》，成为一代 cult 片经典。

▲作为一位著作数量惊人的作家，除了《侏罗纪公园》外，迈克尔·克里奇顿也创作了不少精彩的幻想题材作品。

尽管在好莱坞论资排辈的情况还不算严重，但两位后辈在斯皮尔伯格这位偶像兼恐怖片教父面前，实在没有多少叫板的底气。斯皮尔伯格和环球影业以 150 万美元的高价买下了小说的电影改编权，他们另外还付出了 50 万美元的编剧费，让克里奇顿将小说改编成电影剧本。

《侏罗纪公园》剧组曾经想让好莱坞银幕硬汉哈里森·福德扮演在丛林中带着两位小朋友龙口逃生的格兰特博士，金·凯利曾经试镜马尔科姆博士，可惜两者都因为各自原因未能出演。历史难以假设，我们无法知道这些巨星如果出演将会创造怎样的经典。不过尽管如此，《侏罗纪公园》的演员阵容并不差，包括了 1992 年凭借《穿墙隐形人》获得土星奖最佳男配角的萨姆·尼尔，和同样在 1992 年凭借《激情蔷薇》与母亲双双入围奥斯卡最佳女主角和女配角奖而被传为佳话的劳拉·邓恩，还有“好莱坞最高的主演”杰夫·高布伦，加上还没有成为“神盾局前局长”的塞缪尔·杰克逊。

在演员名单中还有一位特别的演员——约翰·哈蒙德的扮演者理查德·阿滕伯勒（Richard Attenborough），国宝级演员、导演。他在 1982 年凭借导演作品《甘地传》，一举击败了斯皮尔伯格和他的《外星人 E.T.》，夺得了奥斯卡最佳导演、最佳影片在内的八项大奖。为了拍摄《侏罗纪公园》，两人“不计前嫌”地携手合作，他所扮演的红鼻子老人一反传统好莱坞电影对企业家和高科技拥有者唯利是图罔顾别人生死的形象，他对梦想充满热忱，竭力将其实现，同时又无视权贵，对人和恐龙充满爱意，虽然是这场灾难的催生者却不是坏人，人物角色的矛盾塑造甚至比起颇有“叶公好龙”风范的格兰特博士更加丰满，可谓是点睛之笔。

▲理查德·阿滕伯勒在《侏罗纪公园》当中的形象颇有黄金时代科幻作品中企业家的影子。

除了斯皮尔伯格和阿滕伯勒，为了赶拍另一部传奇电影《辛德拉的名单》，斯皮尔伯格邀请好友乔治·卢卡斯和他的“工业光魔”团队接手了《侏罗纪公园》里完全用数字化技术制作的恐龙动画，因为此前他们制作的 CG 动画击败了另一位前“工业光魔”成员菲尔·提佩所提倡并制作的定格动画，成功地打动了制片人凯瑟琳·肯尼迪，进而打动了斯皮尔伯格。“那是一场几乎超越光速的变革，工业光魔的成就令我感到无比惊奇。”斯皮尔伯格对于工业光魔的成就毫不吝啬赞美之词，“好吧，定格动画这种工艺即将要绝迹了。”

同样持有这个悲观观点的还有负责特效模型的人才。

不过，诚然随着 CG 动画的强势发展，传统的定格动画的确将日渐式微，但是特技模型并没有因此死亡，依旧展现出独特的魅力。

久负盛名的特效师斯坦·温斯顿领衔的特效团队制作出多个灵活而逼真的机械恐龙模型，包括那头残暴的霸王龙以及那头和孩子们“亲密互动”的腕龙都出自这位传奇的麾下。

在远景的时候使用 CG 动画能够令画面显得波澜壮阔，近镜时机械恐龙模型则能提供更加真实的光影和运动效果，两者的结合成为了电影特效史上的分水岭，开启了好莱坞特技的新世代。

一部电影集合了好莱坞三大导演、众多实力演员，两大“幕后表演者”（温斯顿对自己的定位），影片画面的质量、内含的人文精神以及剧情和镜头的拿捏都妙到毫巅。

平行蒙太奇的双线剧情将原本并不复杂的故事演得跌宕起伏，人们要面对的敌人不仅是恐龙，还有来自其他人的利欲昏心、自己的自大和恐慌、以及各种阴差阳错的巧合，即便我们经历了多年来诸多恐怖片洗礼之后，回头重看配电房里斯特勒博士拉开一个个电源开关，那边在高压电栅栏上的提姆却因为恐高迟迟不肯松手，当灯光一盏盏亮起，提姆跌到格兰特博士怀里，人们心里稍安时候，身后猛然出现的迅猛龙和慌乱中摸到的断肢残骸，依旧令人胆战心惊。

难怪能在北美卷走了 4 亿美元后，这部对待“非白人人种不够重视”（语出自剧中“吴博士”的扮演者，华裔演员黄荣亮）的作品先后在世界各地席卷了共 6 亿美元票房。打破了由《外星人 E.T.》保持的票房纪录，并保持到四年后《泰

坦尼克号》创下了那个只有《阿凡达》才能打破的纪录，好吧，这两部电影的导演都是詹姆斯·卡梅隆。

在 1994 年的奥斯卡颁奖典礼上，《侏罗纪公园》获得最佳音响、最佳音效剪辑、最佳视觉效果三项技术大奖，因为有了卢卡斯团队的后期保障，斯皮尔伯格才能安心拍摄《辛德拉的名单》，并终于令他首次捧起“最佳导演”的小金人。

《侏罗纪公园》的成功使其发展成一个系列，以每四年一部的频率完成了第一个三部曲的制作，只可惜票房每况愈下，使得整个系列陷入了两难的境地。《侏罗纪世界》的创作故事就是在这样的背景下开始。

难产的“侏罗纪公园4”

早在《侏罗纪公园 3》拍摄的后期，身为监制的斯皮尔伯格就开始计划第四部故事的大纲，并且准备在两三年后开拍。在之后的两年间，好消息不断传出，格兰特博士的扮演者山姆·尼尔，马尔科姆博士的扮演者杰夫·高布林，约翰·哈蒙德的扮演者理查德·阿滕伯勒，传奇特效师斯坦·温斯顿和他的团队以及“《侏罗纪》系列”的考古学顾问杰克·霍纳先后表示回归，令人们相信斯皮尔伯格很快就会带领大家再次感受恐龙世界的魅力。

大家最为关心的话题，是谁将会担任“侏罗纪公园 4”的导演。不少人知道，斯皮尔伯格和《侏罗纪公园 3》的导演乔·约翰斯顿有过君子协定：当年长期在“工业光魔”为约翰·卢卡斯担任特效师的乔·约翰斯顿已经初尝指导的滋味，于是在《侏罗纪公园 2 迷失世界》拍摄前向斯皮尔伯格毛遂自荐地要担任续集导演。

在电影圈人缘甚佳的斯皮尔伯格也乐意做个顺水人情，于是约定只要电影票房良好，就将第三作的导演职位交给他。平心而论，“迷失世界”的票房并不算差，6.2 亿美元（一说 8.2 亿）的票房时至今日仍旧排在票房榜单百强之列，能超越它的大多是 2000 年后随着通胀和 3D 技术提升而上扬票价的电影。

斯皮尔伯格也信守承诺，将导演话筒交给了约翰斯顿。不过后来的事实证明，尽管十年后的特效变得更为逼真，温斯顿工作室的特效师们花了多年时间制作出来的数十只恐龙模型使得人龙交互的画面更多，就连如今最流行的 3D 打印技术也得以登场，但脱离了斯皮尔伯格的执导以及克里奇顿的剧本，最终只能沦为一部龙追人的“跑步片”。

对于“侏罗纪公园”续作，人们自然希望斯皮尔伯格重新执导，但他本人并不这样认为。他依旧希望让约翰斯顿继续执导，但“惨淡”的票房使约翰斯通对第四部的导演之位断了念想。在约翰斯顿无缘导演椅之后，剧组一度接洽过著名导演亚历克斯·普罗亚斯（Alex Proyas，代表作有李小龙之子李国豪遗作《乌鸦》、《极光追杀令》等），希望他在完成由科幻小说大师阿西莫夫小说改编而成的电影《我，机器人》之后接手导演工作，并且有了后续的流程时间表，但是计划最终因为普罗亚斯无意接手而宣告流产。悬而未决的导演岗位成了烫手山芋，有传约翰斯通是真命天子，又有传说斯皮尔伯格决心自己出马，一度成为了娱乐圈津津乐道的话题。

然而随着时间的推移，人们很快就发现，比起导演的问题，剧本的难产才是这个续作一直无法启动的最大因素。吸取了前作因为剧本故事的薄弱而导致失败的教训，总制片人斯皮尔伯格对于剧本的要求十分严格。即便是已经超过了曾经设想的开拍日期，“侏罗纪公园 4”依旧停留在反复修改剧本的过程中。尽管主创团队写了不少方案，但没有一个能够令斯皮尔伯格满意。

斯皮尔伯格甚至请来了曾经写出《Night Skies》、间接为《E.T.》提出了不少灵感的约翰·赛尔斯，后者放下了手上《天国王朝》的项目为“侏罗纪公园”撰写剧本。之后有黑客曾经截获了一份疑似“侏罗纪公园 4”的剧本，但随后被证实这不过是已经被斯皮尔伯格否决的赛尔斯版初稿。剧本的拖沓使得项目停滞不前，用温斯顿的原话来说，“他（斯皮尔伯格）无法在科学和动作元素之间取得平衡，这是一个艰难的抉择和妥协的过程，过多的科学内容会导致对白太多，但太多的动作戏码又会使剧情变得空洞。”

▲模式化和对于核心主题的把握不准是《侏罗纪公园3》变成系列最低点的重要原因。

▲《侏罗纪公园3》还是留下了一些值得致敬的地方，例如这个迅猛龙包围狩猎对象的场景在《侏罗纪世界》当中则变成了主角展示驯服迅猛龙技巧时的场面的整体构图参考模板。

斯皮尔伯格还曾想加入一幕主人公骑着摩托车与恐龙追逐的重要戏码，不过当时的剧本无法支持，而这时，距离《侏罗纪公园 3》上映已经足有四年。然而打击还在继续。

2007 年末，美国编剧协会爆发了历史上最大规模的罢工行动，持续四个月的罢工潮有超过 12000 名编剧参与，不久之后克里奇顿和斯坦温斯顿相继过世，更使主创团队遭受到严重的打击，两位制片人弗兰克・马歇尔和卡芙琳・肯尼迪先后脱离了环球影业，则使得整个项目陷入了僵局。

在之后两年的时间里，马歇尔和约翰斯顿会不时走出来放出一些风声，包括新的“侏罗纪公园”将会是另一部三部曲的开始，预计会在 2009 年上映等等，这种“龙来了”的套路多次上演，令翘首以盼的影迷渐渐失去了兴趣。大家都知道，只有一个人能够真正令大家相信“侏罗纪”依旧存在，那个人就是斯蒂芬・斯皮尔伯格。

在“侏罗纪公园”无缘银幕的十数年间，斯皮尔伯格以几乎每一年都有新的执导作品面世，其中还不乏《少数派报告》和《血战太平洋》这样的经典之作，并且监制了《变形金刚》的前两部。幸好的是，他依旧对“侏罗纪公园”念念不忘。

2011 年的圣迭戈动漫展上，斯皮尔伯格终于抛出了令人振奋的重磅炸弹，新的“侏罗纪公园”预计在两三年内开始拍摄。其后环球影业的发言人宣布 2013 年将会是该系列优先权的最后一年，这意味着如果那时不开拍，“侏罗纪公园”将会被放弃，这将是他们的最后机会。

这与其说是项目组的拖沓，倒不如说斯皮尔伯格在给自己较劲，而在有了斯皮尔伯格的拍板后，一切便终于顺理成章地展开。

斯皮尔伯格找来了资深编剧马克・波托塞维奇作为剧本医生对现有剧本进行修改，但是后者提交的两个版本都无法令斯皮尔伯格满意。就在放弃了波托塞维奇的剧本之后，主创剧本的真命天子终于出现，《猩球崛起》的两位编剧里克・杰法和阿曼达・斯尔沃得到邀请，开始重写剧本。在探讨人类科技文明与远古物种之间的关系上，两部电影精神内核有相似的地方，由他们创作的剧本能够很好地把握人与物种之间的神髓，终于打动了斯皮尔伯格。

之前一直悬而未决的导演问题在这时终于也尘埃落定。离开了环球影业的凯瑟琳・肯尼迪和弗兰克・马歇尔依旧为项目服务，他们到处物色能够胜任的导演，一位独立电影导演走进了他们的视线。

时年 36 岁的科林・特雷沃罗（Colin Trevorrow）在 2012 年前几乎寂寂无闻，直到他拍出了《安全没有保障》，这部根据真事改编、披着时间旅行外衣的爱情电影获得了不少独立电影奖项的提名，也令不少人认识了这位独立电影导演，其中就包括肯尼迪和马歇尔。马歇尔与特雷沃罗接洽之后，促成了后者和斯皮尔伯格的会面。就如当年信任乔・约翰斯顿一样，乐于提携新人的斯皮尔伯格十分赏特雷沃罗的才能，而特罗沃罗更是对斯皮尔伯格立下誓言：“我要做一个完全创新的电影，而不是简单的继承。如果这个电影失败了，你依然会是永远的传奇，但是我会消失。”

正是这种置之死地的决心，让“侏罗纪公园”项目重新上路。

新的“侏罗纪公园”原本命名为《侏罗纪公园 4 灭绝》，但为了显示重新上路的决心，最终变成了《侏罗纪世界》。

▲比起《侏罗纪公园》，《侏罗纪世界》的确更有现代化主题公园在命名上的气势。

▲《猩球崛起》和《侏罗纪世界》在主题上有着很大的差别，但又存在着本质上的相同，讲述的都是古老的生物种族和人类之间的生存关系变化产生的后果。

新世界

由于第二、三集滑铁卢式的表现，直接令整个系列直接被雪藏，所以《侏罗纪世界》有意忽略发生在索纳岛上发生的故事，将新的侏罗纪世界设定在第一部的故事发生之后的 22 年，而电影上映恰好也是第一部《侏罗纪公园》（1993 年）上映之后的 22 年。22 年后的“侏罗纪世界”也有了新的传承发展。这种发展是全方位的进步。

在斯皮尔伯格的授意下下，努布拉岛终于告别了蛮荒，变成了运行成熟的恐龙乐园，让人类和恐龙“两个相隔 6500 万年的物种在同一时空真正地交汇”。

经典的“侏罗纪公园”红色大门标志替换成“侏罗纪世界”，原本只是野生观光的公园增加了诸多的景点，有轨观光车在 22 年后变成了更具科技感的陀螺球，游客不仅可以徜徉于恐龙从中，甚至可以与恐龙宝宝亲子互动。当年令众人陷入险地的霸王龙喂食，已然成为了最安全也最具人气的环节。

▲陀螺球观光车的引入对于《侏罗纪世界》带来的进化不但在于视觉享受，而且还进一步提升了影片本身的科幻感。

好了伤疤忘了疼的人类和Ingen公司再次自大膨胀，他们不仅要制造人造恐龙，还要每过数年做出一些新噱头，满足那些“看待剑龙犹如动物园里的大象”一般的观众，在人们对现存的所有恐龙物种热情稍有减退的时候，他们想到了“最酷”的东西——基因合成恐龙，另一方面主角驯服迅猛龙的研究计划也有了新的进展。

然后人类犯了所有好莱坞编剧都会想到的错误——将所有新事物用于战争用途。

人与龙之间关系发展是“侏罗纪公园”精神内核的极好延伸思考，赛尔斯早期设定中驯服迅猛龙和人龙情感交互情节是前三作简单的猎杀关系的进化，这个构思被一直保留。

不过特雷沃罗在读过剧本之后发现有很多不符合自己构想的地方，于是找来了和他一起创作《安全没有保障》的编剧德雷克·康诺利，花了两周多一点的时间改写出了剧本的雏形，新的草稿获得了环球影业的许可，并且延迟了交稿日期。他们得以在接下来的夏天里安心改编剧本，在保有“阻止杀人暴龙”和“人类与迅猛龙的情感交互”的基础上改写出属于自己的电影。

在杰法和斯尔沃的原剧本中，电影的开场一幕发生在中国，出土了一种实际上并不存在的恐龙物种，进而被提取DNA培育成“暴虐霸王龙”，这里的暴虐霸王龙被当成一个真正的物种存在而不是一个基因合成产物。但特雷沃罗并不同意这种做法，“我不想凭空创造一种新恐龙然后向孩子们谎称这是真实存在的（恐龙）。”

在特雷沃罗的剧本中，原本吴博士还培育了第二头由剑龙和三角龙基因混合而成的恐龙，男女主角将在森林中偶遇这条恐龙。但是他的儿子在看过《星球大战6 绝地大反击》之后一句无心之言点醒了他——“如果莱雅公主也是绝地武士的话，那么天行者卢克就不是独一无二了。”这启发了特雷沃罗将基因杂交恐龙的数量缩减，将故事专注于努布拉岛上发生的一切，使得“暴虐霸王龙”的反派形象更具有孤独和可怜的意味，可算是剧本质量的一次升华。

除了儿子的无心插柳，特雷沃罗在改写剧本的时候还得到了总制片人斯皮尔伯格的肯定和帮助。

前三作中水生恐龙的戏码并不多，只有第三部中在迷雾里袭击快艇的未知生物以及棘背龙在浅水区潜行伏击算是水生恐龙的小试牛刀，特雷沃罗在古生物学顾问杰克·霍纳的指导下决定将从未在前三作中出现的沧龙变成《侏罗纪世界》中十分重要的元素。

他打算让饥饿的沧龙在海洋剧场跳出水面，吃掉工作人员喂它的鲨鱼。向斯皮尔伯格征询意见。后者十分赞成，并给出了改进的建议：沧龙吃鲨鱼后，观众的看台下降，沉到一个水底的观察箱，看着它把鲨鱼吃完、海水染红。在两位导演的精心安排下，只有三幕剧情的沧龙每一次出场都充满震撼力。

▲克里斯·帕拉特在本剧中的表演的确和《银河护卫队》当中的星爵大相径庭。

当然这除了导演和编剧的功劳外，特效制作部门在这部“好莱坞特技分水岭”的续作中可谓居功至伟。

尽管如今的CG动画似乎已经无所不能，但在拍摄《侏罗纪世界》时，实体模型和数字特效依然同时存在，特雷沃罗说：“我们用实体模型完成人和恐龙接触的场景，展现真实的触感；进入大规模的动作场景后，就要看你怎么运用CG技术了。”

负责特效的Legacy FX做出了多头逼真且能活动的恐龙模型，我们看到的那一头头被戴上口罩的迅猛龙，就是Legacy FX的杰作，当初特雷沃罗之所以能够成功申请延期，除了因为剧本的修改需求以外，还有一个重要原因是让特效团队和执行部们在新奥尔良建成一座真实的公园主建筑大街，也就是翼龙袭击公园内数以万计游客以及最后一场恐龙大战的拍摄场地。而在原计划中，这都是以绿幕加CG动画的形式完成。不过为了呈现更真实的效果，斯皮尔伯格还是拍板决定建造一个真实的场景。

当然，动画元素还是整个《侏罗纪世界》顶级特效中十分重要的环节。比起22年前的CG动画，《侏罗纪世界》还加入了动作捕捉元素。用真人扮演动物角色，通过动作捕捉技术和后期，做到一般动画无法模拟的灵动逼真且有趣效果。例如为了模拟似鸡龙的动作，特技演员穿上了传感服，把手放在胸前，在一段设置了障碍的公路上跑步。

两大进化了的特技再度融合，在4D和IMAX环境下更加有代入感，也是本片最大的卖点。

除了大环境的进化，演绎新“侏罗纪”故事的演员也在改变。曾经表示愿意回归的老一代的主角山姆·尼尔清楚地知道，自己不大可能重返努布拉岛，应该让位给那些更具人气的当红小生花旦。

在特雷沃罗改写剧本的时候，剧组也在这个夏天开始选角，率先入围的是《达芬奇密码》导演朗·霍华德之女布莱斯·霍华德，童星出身的她在《蜘蛛侠3》和《终结者2018》中的表现开始为人所熟知。她所扮演的克莱尔完成了一次从冷酷工作狂到柔情女汉子的转变。

然后剧组选中了并不算得上一线克里斯·帕拉特，要说算不上是一线是因为被选中担任《侏罗纪世界》男主角时，那部令他大红大紫的漫威超级英雄电影《银河护卫队》还没有上映，到了今天两大卖座影片加身的他可就是绝对的一线巨星了。《侏罗纪世界》一改前作中两个主要男角的历险模式，由帕拉特扮演的欧文一人担当，欧文也融合了前作中格兰特博士的沉稳保守（对恐龙充满热爱，并且成为研究先驱）和马尔科姆博士的激情自信（勇于承担，反对将迅猛龙用于其它用途，反对公园反自然规律的做法）。这是帕拉特所饰演的最正经的形象，不过他在《银河护卫队》中的逗趣表现过于深入民心，以至于他在逃出四条迅猛龙重围时的动作让人以为他将要起舞。

特雷沃罗谈到欧文的形象是说：“欧文源自我和斯皮尔伯格的讨论，我们一起讨论这个角色应该是什么样子。他（斯皮尔伯格）的父亲参加过二战，勇敢正直；而我的父亲参加过越战，质疑权威。把这两种形象结合在一起，就有了一个比较现代化的男主角形象。”

也许恐龙才是“侏罗纪公园”真正主角的缘故，在前三作中男女主角的感情线处理得并不完美。将自己比作“天文学家”的格兰特博

▲沧龙在剧中的戏份不多，但霸气的体型和骇人的外观都很好地满足了观众对于《侏罗纪世界》的期待。

士和斯特勒博士之间的暧昧关系最终却未能修成正果令人唏嘘不已。为了让渴望成为“宇航员”的比利上位，也为了留下斯特勒，好让她在最后关头为那个男人召来了海陆空三军（好吧，其实两栖登陆战车和直升机都是海军陆战队配属），编剧们狠心地将她“老大嫁作商人妇”。这招致了不少粉丝的不满，编剧们大可以让斯特勒怀孕留下，也不至于让观众们对第三部留下遗憾和骂名。而在《侏罗纪世界》中，我们终于看到了一个斗气冤家终成眷属的故事，尽管这种桥段在许多电影中都似曾相识。

宣称“所有脊椎动物胚胎天生都是雌性”的吴博士是第一作惟一回归的角色，不过他也不再是“只关心能否实现而不关心是否应该做”的单纯研究人员，而是变成了带有利欲和野心的疯狂科学家，而他“以设计和控制措施凌驾于生命的自由选择之上”的概念则是22年来毫无改变。他最后带走的基因合成恐龙的胚胎为新的三部曲埋下了伏笔。

同样在进步的还有好莱坞制片方对中国的态度。在1994年国内最早期好莱坞引进大片时，官方对惊悚片的保留态度使得《侏罗纪公园》无缘国内银幕。我们欠的电影票直到2013年的《侏罗纪公园3D》才能补上，而在21年后的今天，一切有了天翻地覆的转变。

制片方环球影业在2013年就已经确认《侏罗纪世界》的将在2015年的6月12日全球公映。但在6月10日国内就率先全球首映，算上时差的话，比美国本土还要早3天。并且全国各大院线的排片量超过50%和各种促销活动，这样隆重其事的操作，足以让曾经“欠票”的我们有足够的理由和动力向这部传奇系列的续作致敬。

▲斗气冤家式的王道男女主角组合虽然比较传统，却也有不少看点。

传承与致敬

情怀真的是个带bug的好东西，足以让借贷拍摄的漫威起死回生，也足以让《星球大战7原力觉醒》还有半年才上映，但已经令北美的“星战”迷欢呼雀跃。

对于《侏罗纪世界》，带着“我进电影院就是为了看恐龙”这样念头的成年观众并不在少数。

尽管特雷沃罗宣称要做出完全创新的东西，但向前作致敬，同样是《侏罗纪世界》引人入胜的地方。例如剧组坚持使用了35mm和65mm胶片机拍摄，甚至还动用了一台上世纪60年代库布里克拍摄科幻巨作《2001太空漫游》时用过的摄影机，取得与前三部相近的画面质感和美学特征。

不同于如今大行其道的绿幕制作，《侏罗纪世界》的山林奇景大部分都取自《侏罗纪公园》中的真实景物——夏威夷的古兰尼牧场和考艾岛，尽管剧情好像是都发生在哥斯达黎加西边的努布拉岛上，但事实上演员们需要在夏威夷的火奴鲁鲁公园、瓦胡岛、考艾岛和夏威夷会展中心等等地方完成为期近两个月的拍摄。然后回到美国本土的新奥尔良的乐园实景和路易斯安那州的摄制基地进行，依旧是CG技术和特技模型有机结合的方法，带来了最顶级和最真实的视觉特效。

有了真实的建筑，胶片相机能够呈现出比数字相机更好的光效。很多向前面多部作品“致敬”的画面和情节得以呈现：发掘恐龙骸骨的场景，怀旧的拟人化DNA先生，巴里为了躲过恐龙袭击同样躲进了空心树干中，“大白鲨”不再是斯皮尔伯格的凶器，只是沧龙的饲料。当直升机飞往郁郁葱葱的岛屿，约翰·威廉姆斯创作的经典配乐响起，一切仿似闪回22年前。众人来到“侏罗纪公园”旧址，那散落的霸王龙骨架，已成碎布的“恐龙统治世界”横幅，还有老旧的越野车，都是满满的回忆。

当然，对于《侏罗纪公园》最大的致敬，莫过于22年前让不少人失声尖叫的霸王龙，当第九区的大门打开，红色的夜光棒伴随着熟悉的脚步声和深入脑海的嘶鸣响起，22年的时间恍如梦境弹指而过，梦醒了，霸王龙还在。

除了要致敬技术和情结，前人的贡献更值得致敬。理查德·阿滕伯格一直希望重返努布拉岛，只可惜项目重启的准备周期过长，年过九旬的老人家身体状况不佳，终究没有等到重现银幕的机会便在去年年底逝世，同样未能见证系列重生的，还有《侏罗纪公园》小说的原作者和电影的主创编剧迈克尔·克里奇顿，以及缔造了银幕上逼真的恐龙形象的传奇特效师斯坦·温斯顿，两人都于2008年去世，三人的故去不得不说是《侏罗纪世界》的一大遗憾。

▲《侏罗纪世界》当中的致敬，让影片没有丢失了原有的氛围。

约翰·哈蒙德的雕像被树立在园区最显眼的地方，温斯顿所属的Legacy FX与工业光魔团队再度携手合作，继续未竟的事业。而对于原作者克里奇顿的致敬，传承和诠释了“生命总会找到出路”这句经典台词的背后，则是《侏罗纪公园》的人文传统。

迅猛龙真实地表现出第一集中被公园管理员描述的“当你看着她时，会发现她在动脑筋”。恐龙不再是怪兽电影中的不明生物那般毫无原因地进行杀戮，也非未化身为女汉子前的克莱尔口中所说的“没有办法衡量她们的情感”。所以迅猛龙会与姊妹们在第三部的共鸣腔交流的基础上，与男主角建立出信任和情感互动，在遇到与自己有同种基因血缘的暴虐霸王龙时也会被策反而临阵倒戈，最后又会被男主角的情感交流光环感召而弃暗投明，甚至联合曾经的死敌霸王龙，向难以匹敌的存在发起挑战。即便是基因合成的暴虐霸王龙除了杀戮的本能，同样会通过抓痕吸引别人开门，会通过杀戮找寻她在食物链中的位置。当霸王龙在最后再次登临努布拉岛高处，向世界发出震耳欲聋的吼声，所谓传承和致敬莫过于此。

同样由于剔除了索纳岛发生的故事，前三作里越来越强大的孩子们——第一部的两个孩子还被恐龙逼得几无容身之处，第二部体操少女能够用大回环踢龙救父，第三部的少年克比更是能在孤立无援的索纳岛上生存超过八星期——被还原成两个作死的“熊孩子”，哦，扮演哥哥的尼克·罗宾森已经是20岁的青年，但是依旧难改作死的本性。特雷沃罗传承了斯皮尔伯格“坏孩子经过教育之后得到成长”的思路，让他们在各种绝境中重拾坚强和默契，正是“生命总会找到出路”的最佳诠释。

▲对于恐龙，一般人类的确应该是无力和无助的，两个熊孩子的遭遇也很好地传达了现场观众应该在恐龙登场时感受到的反应。

恐龙热潮下的衍生品

詹姆斯·卡梅伦和斯蒂芬·斯皮尔伯格大概是好莱坞惟二能够凭借电影一手缔造出全球热潮的导演。

《侏罗纪公园》的成功，在全球范围内掀起了一股“恐龙热”，片中“所有脊椎动物胚胎天生都是雌性”，在信息不太发达的年代依旧能掀起一场伪科学的论战。

学习考古一度成为了不少想成为“天文学家”的少年的梦想，其中就包括片中那位拿着强光手电筒引来了霸王龙，看到迅猛龙时手上的啫喱微微颤抖的女孩的扮演者阿丽亚娜·理查兹。

在完成拍摄后，接下来的夏天里，阿丽亚娜来到了加拿大，协助世界古生物学权威、《侏罗纪公园》的古生物学顾问、同时也是格兰特博士的原型——杰克·霍纳在蒙大拿进行恐龙发掘工作。当然，这股现象级的热潮最终也迅速退去，阿丽亚娜也没有将好莱坞和考古学的其中一项变成自己的终身职业。她2005年退出了好莱坞，如今的她是一位成功的画家。

在这个高清数字化大片满天飞的年代，《侏罗纪世界》想要像前作那样通过逼真的视觉刺激引起学习考古的热潮似乎不大可能。不过在全民娱乐的年代，《侏罗纪世界》却在互联网掀起了另一股科普热潮。而热潮的中心除了恐龙，更多集中在女主角克莱尔身上。

除了人其实跑不过恐龙以及为什么明明出场时一头直发到最后会变成卷发是“天然卷”造成等等科普教育以外，“奔跑吧！女主”脚踩风火轮，哦不，脚踩价值100美元的美国轻度奢侈品牌Sam Edelman高跟鞋跑过了森林和原野，在最后在放出“女主角”霸王龙时，还不忘了来个大特写，仿佛穿上高跟鞋，跟恐龙赛跑都不怕，这样的广告植入确实槽点满满。

不过电影中植入广告的确已经是司空见惯的事情，在《侏罗纪世界》也是如此，从第一作开始就一直大力支持“恐龙事业发展”的奔驰，还有无论是对白还是打电话、只要有机会就证明自己存在的三星之外，运营成熟的主题公园给予了很多广告植入的机会，从《肥伦今夜秀》到希尔顿再到星巴克以及各式各样的商店，虽然电影用紧凑的情节让这些广告植入显得并不突兀，但还是被眼尖的观众一一找出，成为了恐龙热潮的另一个谈资。

▲Sam Edelman高跟鞋的植入广告比起其他产品都要高明的是，利用了电影当中女主角不符合常识的奔跑速度和稳定度来引起话题，再引来网民发掘，产生了病毒式传播，从而达成了宣传效果。

在电影之外，斯皮尔伯格所带动的恐龙热潮还衍生了大量的恐龙游戏。早在《大白鲨》时期，斯皮尔伯格就已经联手雅达利，推出了街机游戏《Shark Jaws》，以此作为电影的宣传手段之一。电影改编游戏成为了不少斯皮尔伯格经典电影的发展轨迹，尽管不少游戏作品水平都难以令人给出正面的评价，像《E.T.》这样粗制滥造的作品更是导致了“雅达利大崩溃”并引发了北美游戏业的“冰河时期”。

▲对于改编电影题材已经驾轻就熟的“《乐高》系列”自然也没有放过改编《侏罗纪世界》的机会。

尽管斯皮尔伯格自己监制的改编游戏作品并不优秀，但在游戏层面上，“侏罗纪公园”算是为斯皮尔伯格争了一口气。“《侏罗纪公园》系列”的三部作品被制成了横版冒险、动作格斗、模拟经营等等作品，登陆了自1993年以来几乎所有主流的主机和PC平台。近年来《侏罗纪公园》也被搬上了iOS平台，但并不是让玩家简单重温格兰特博士的冒险之旅，而是扮演那些提前逃难的员工，逃出群龙肆虐的努布拉岛。

《侏罗纪世界》虽然不是斯皮尔伯格执导，但其票房号召力足以令不少厂商对这个新的IP垂涎三尺，包括对各种大片一向敏感的乐高，另外官方推出的同名经营类手游也同期推出，经过一个月的发展，已经杀入付费游戏榜的前十，延续着恐龙热潮。

结语 未完的梦

对于笔者这样的八零后而言，“侏罗纪”有着很深的意义，甚至可以说几乎成了童年惊悚的代名词。

尽管《侏罗纪世界》失去了原作者，加上向第一部致敬和近年来好莱坞大片对剧情的要求较弱，《侏罗纪世界》的剧情不无太多惊喜之处，简单的预告片都能让人将故事的梗概猜得八九不离十，但丝毫无损我们在戏院中一边受着惊吓一边缅怀昔日的美好。

《侏罗纪世界》也不让前作专美，以屠榜的姿态横扫各项纪录：首映第一周的周末就以2.08亿创下影史上新片首映全球票房最佳纪录，北美票房突破4亿大关用时10天、海外票房突破5亿大关用时11天，都创下电影史最快纪录。如今《侏罗纪世界》的票房已经超过15亿美元，大有机会跻身历史票房前三。环球影业趁热打铁，也在日前宣布《侏罗纪世界2》正式进入筹备阶段。影片将于2018年6月22日登陆北美院线。电影的原班主创和“星爵”等主演们也都将会陆续回归。

我们的恐龙梦还在继续。

特别企划 SPECIAL FEATURE

妖怪手表——下一个《口袋妖怪》?

对于任天堂来说，《妖怪手表》既是一个天赐的惊喜，又是一个巨大的隐忧。喜的是，在手游已成为日本游戏市场主流的恶劣形势下，3DS 突然爆发出这个怪物级 IP，它所造成的狂热社会现象让 3DS 受益匪浅，可以说是这两年 3DS 最大的成就。忧的是，日本的中小学生们不仅有改玩手游的趋势，而且所剩不多的掌机玩家都去玩《妖怪手表》，与之定位重叠的《口袋妖怪》正被日本中小学生视为过气产品。

《妖怪手表》与《口袋妖怪》有太多的相似之处，它们都是以“妖怪”和“收集”为主题，都是通过动画、漫画、玩具等跨媒体发展实现相乘效应。甚至他们的崛起之路都极为相似——都是初期销量平平，通过一本叫做《CoroCoro Comic》的漫画期刊引爆人气。如今《妖怪手表》在日本已势不可挡，仅 3DS 版游戏的日本销量就超过了 700 万套，其相关玩具总销售额超过 1000 亿日元，成为万代玩具最强劲的利润增长点。《妖怪手表》的电影版创造了日本动画电影的票房记录，其动画与漫画版是当今日本中小学生的最爱。据日本媒体估算，《妖怪手表》的总市场规模已超过 2000 亿日元。

从游戏到其他衍生领域，《妖怪手表》都在复制着《口袋妖怪》的成功，而将近 20 岁的《口袋妖怪》也许将难以抓住新生代少年们的心。《妖怪手表》虽然诞生在 3DS，但 IP 毕竟掌握在 Level-5 手上，实际上也是《口袋妖怪》的竞争对手。任天堂没有创造出下一个《口袋妖怪》，所以只有与 Level-5 合作。利用任天堂在海外的发行优势，《妖怪手表》的海外发行将由任天堂独占，这对于 Level-5 和任天堂双方都是共赢的事。

2016 年任天堂将在北美、欧洲、拉丁美洲、澳大利亚和新西兰推出首款《妖怪手表》。美国玩具公司巨头孩之宝宣布届时将同步推出《妖怪手表》的玩具产品线。Viz Media 宣布从今年开始在北美先行发行漫画版。任天堂正准备将《妖怪手表》作为下一个《口袋妖怪》在欧美力推。十几年前，《口袋妖怪》救活了 GB，如今任天堂希望《妖怪手表》能在欧美救活日益失去存在感的 3DS。

《妖怪手表》的诞生

■Level-5社长日野晃博。

“我们创造了很多原创 IP，我觉得是时候创造一个类似于哆啦 A 梦的 IP 了，那样一定会受到人们长期的喜爱。这就是一切的开始。”Level-5 社长日野晃博对《FAMI 通》杂志说。从 2013 年开始，日野晃博就多次表示要为新生代创造哆啦 A 梦。他要实现品牌的长久生命力，并且开发一个适合儿童玩的开放世界 RPG。经过多次试错之后，终于创造了《妖怪手表》。

作为日本游戏业的新贵，位于福冈的 Level-5 虽然规模不大，但早已形成开发、发行一体的公司机制，并且打通了上下游产业，对于游戏的跨媒体发展有丰富的经验。《闪电十一人》、《纸箱战机》等都是动画、漫画、玩具全方位出击。

Level-5 社长日野晃博说，要创造一个生命力持久的新 IP，首先要解决“如何让玩家玩不腻”的问题。他的

▲风靡日本的妖怪体操。

秘诀在于“用做娱乐节目的概念做游戏”。日本的电影电视市场萎靡，但是综艺娱乐节目却一直很火爆，能够不断吸引观众的原因，就是娱乐节目不断地与时俱进，能够持续根据近期热点制作节目，引起关注者的兴趣。《妖怪手表》的持久力，就在于不断推陈出新的妖怪。Level-5 会观察玩家们的兴趣变化，根据当下热点设计出新的妖怪。只要不断做出受欢迎的妖怪，就可以继续保持《妖怪手表》的生命力。

日野晃博出生于 1968 年，在他的中小学时代还没有家用机可玩。1983 年 FC 推出时并没有引起他的注意，虽然当时班上渐渐有许多人开始玩 FC，但日野晃博喜欢的是画面更精良的电脑游戏，可惜身边几乎没有这方面的同好。他从小学三年级就开始想拥有自己的电脑，攒了好几年的压岁钱之后，终于在小学六年级时自己买了台电脑。玩过了电脑游戏后，日野晃博认为画面简陋的 FC 太幼稚，让他对 FC 改观的，是 1988 年的《勇者斗恶龙 Ⅲ》。19 岁的日野晃博，从那时起与 RPG 结下了不解之缘。

高中毕业时，已有多年电脑业余编程经验的日野晃博，深信未来将会是电脑的世界。他报考了电脑专门学校，未来的志愿是成为系统工程师。而《勇者斗恶龙 Ⅲ》改变了他的人生，他决定用自己学的编程知识去做游戏，今后将游戏公司作为自己的就业方向。可惜的是，绝大多数游戏公司都集中在东京，大阪和京都也有一些，而在偏远小城福冈，几乎找不到一家像样的游戏公司。日野晃博决定自己创办游戏公司。1998 年，他获得索尼资助，创办了 Level-5，目标是创造五星级的游戏。此后他成为索尼的第二方开发商，相继制作了《黑云》、《暗黑编年史》等 PS2 独占 RPG，并因其研发的卡通渲染引擎引起《勇者斗恶龙》之父堀井雄二的注意，幸运地成为《勇者斗恶龙Ⅷ》的开发商。通过该作积累了资金与名气之后，日野晃博大胆带领公司向发行商的方向转型，此后相继打造了《莱顿教授》、《闪电十一人》、《纸箱战机》等游戏系列。这些游戏的灵感，都是来自日野晃博少年时代喜欢的动漫作品，《妖怪手表》来自《哆啦 A 梦》，《闪电十一人》来自《足球小将》，《纸箱战机》来自《无敌三四郎》。

要真正抓住低龄市场，就一定要与动画和漫画联动，这就是日野晃博创造新 IP 的基本观点。而且 ACG 之间的联动并非简单的改编，而是在初期策划阶段就考虑到动画与漫画如何衍生，甚至连合作伙伴都提前考虑好。在日野晃博最初做的《妖怪手表》几十页企划书中，就包含了关联玩具的企划，他当时就找到万代提出合作。企划书完成两个月后，玩具样品就做出来了。游戏中的很多设定都是在和万代方面进行商品企划商讨中产生的。

全民狂热

《妖怪手表》的主角天野景太与《哆啦 A 梦》的大雄一样，都是运气很差的普通少年。在某个夏天，他为了寻找稀有的昆虫，往神社中的某个森林深处走去，途中遇到了一台破旧的扭蛋机，他把身上惟一的一枚百元硬币塞了进去。扭蛋机启动了，结果飞出来的不是奖品，而是妖怪执事威斯帕（Whisper），并且得到了能够看到周围妖怪的“妖怪手表”。遇到困难的时候，只要用硬币就可以召唤妖怪朋友们。满足特定条件，还可以实现妖怪的进化与合成，妖怪的种类超过了 440 种。

▲COROCORO杂志是妖怪手表成功的重要推动者。

日野晃博深知漫画对于游戏的强大带动作用，《妖怪手表》采取了漫画先行的战略，与日本低龄学生首选的漫画杂志《CoroCoro Comic》合作，从 2012 年 12 月 15 日开始连载漫画版。3DS 游戏版则选择了日本中小学生市场的黄金档期——暑假商季，发售日定在 2013 年 7 月 11 日。

尽管《妖怪手表》游戏发售前已通过漫画版积累了一定的人气，不过首发三周内销量只有 10 万套，销售速度只能说是平平无奇。但在随后表现出长尾效应——通常日本大部分单机游戏卖一个月后就下架了，而《妖怪手表》一直保持着一定的销量，到 10 月下旬突破了 20 万套。此时《妖怪手表》开始成为一些学生群体的话题之作，呈现出小范围的口耳相传效应。

真正的转折点是 2014 年 1 月 8 日开始播出的电视动画版，《妖怪手表》从此成为日本全国中小学校的热门话题，游戏销量开始实现反弹。在动画版播出当周，游戏版总计销量突破了 30 万套。在游戏发售大半年后，销量能够不降反升，这在日本游戏历史上都十分罕见，过去也就只有《口袋妖怪》初代等极个别游戏出现这种状况。由此也可以发现《妖怪手表》的热销之势正在形成。

《妖怪手表》的另一个人气爆发点在于玩具。1 月 11 日，万代推出了 DX 妖怪手表和妖怪勋章，这与热播的动画版实现了相乘效应，开始在小学生群体中掀起了第一波真正的高潮。在短短一个月的时间内，妖怪勋章累计销量就超过了 300 万枚（一袋两枚售 180 日元），瞬间成为日本各地频频供应告急的抢手货，网上的价格甚至被炒高了数十倍。由于供应过于紧张，很多店铺新品到货后都挂出了“每人限购一包”的告示。很多家长带着孩子连续排队几天也买不到，气愤的家长们质疑万代是否搞饥饿营销。因为“区区零花钱价位、没什么技术含量的产品”要说产能上不去未免太令人难以置信。

3 月 14 日，“妖怪手表 发现！妖怪城”在东京站一号街开张，该店原本限期营业两

■《妖怪手表》动画版加速了人气的爆发。

个月，以销售《妖怪手表》关联产品为主。但是开张首日就遭到各路小学生疯狂抢购，原因就在于参加活动会获得游戏内的新妖怪，结果造成连续两天全部商品销售一空，顾客数量之多完全超出了接纳能力，出现了“店门都挤不进去”的情况，店家不得不紧急停止营业。如此火爆的现象引起了各大主流媒体的关注，而在媒体连番报道之下，《妖怪手表》的知名度也水涨船高，并带动游戏版销量持续复苏。Level-5 连续多批追加生产，游戏销量于 5 月 25 日正式突破百万。

2014 年 7 月 10 日，Level-5 趁热打铁推出了《妖怪手表 2 元祖・本家》。此时《妖怪手表》的热度已处于失控状态，大有当年《口袋妖怪》的狂热之势。游戏发售 4 日实际销量就超过了 128 万套。此后本作在日本游戏销量榜上长期霸榜。到这一年 12 月，《妖怪手表 2》销量突破 300 万。这是继《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《怪物猎人》之后第四个在日本达到 300 万级销量的非任天堂游戏，也标志其正式成为新一代的日本国民级游戏。

根据过去的经验，一款游戏在日本达到 300 万级销量之后，就意味着具备了长期热卖的条件，可成为日野晃博所梦想的长寿 IP。而对于《妖怪手表》来说，这一切只是开始。

2014 年 12 月 20 日，根据《妖怪手表 2》故事改编的电影版《妖怪手表 诞生的秘密喵》上映，带来了又一波的主流媒体热炒。该片在上映之前就确定要拍摄续集，可见出品方的信心。电影上映 2 日票房就突破了 16 亿日元，刷新了东宝电影历史上的最高纪录，也打破了吉卜力工作室创造的动画电影票房记录，是自 2000 年以来日本电影的最高首周末票房记录。而在该片上映之前，作为预热的游戏版《妖怪手表 2 真打》发售，预订量就超过 100 万套，此后连续 6 周雄霸日本游戏销量榜首。到 2015 年 4 月，《妖怪手表 2》三个版本累计销量超过 600 万套。

毫无疑问，《妖怪手表》也已成为日本主流社会关注的新 IP。在 2014 年 12 月 31 日直播的第 65 次 NHK 红白歌会（相当于日本的春晚）专门设置了本作的企划单元。日经 Trendy 评选的 2014 年热门商品排行榜中，《妖怪手表》排名第二(第一位是《冰雪奇缘》)。小学馆 DIME 流行趋势评选中，本作更获得了年度大奖。《妖怪手表》也是 2014 年日本“新词・流行语大奖”的十大条目之一。根据日本雅虎监测的关键词搜索率排名，“妖怪手表”在动画类中获得大奖。

妖怪、手表与勋章

任天堂宣布将在欧美推出《妖怪手表》后，虽然海外媒体都高度关注，认为这将成为《口袋妖怪》的继承者，但人们也普遍提出了一个最大的担忧——与没有明显文化特征的《口袋妖怪》不同，《妖怪手表》有浓厚的日本文化底蕴，其中的妖怪都是在日本传统民间传说中出现的妖怪。妖怪分为金、木、水、火、土、冰六种属性，又分为英勇族、不思议族、豪杰族、可爱族、暖暖族、薄影族、恶心族、蛇形族和怪魔族等种族，各种族需要满足特定的条件才会出现。这些妖怪平时也生活在人类的世界，但普通人看不见，只有佩戴妖怪手表等装备了“妖怪镜片”的装置才会看到。某些有通灵能力的人，即使没有妖怪镜片也能感应到妖怪的存在，或只闻声而不见形，或只见形而不闻声。妖怪平常会隐藏自己的身姿不被普通人看见，不过偶尔也有因为“疏忽大意”而被普通人撞到，结果闹出骚乱。此外也存在冒充人类生活的妖怪存在，摄取人类的食物和饮料。游戏中在战斗时也可以给予妖怪这些道具，不过不同的妖怪有不同的喜好。(*注：下文涉及部分剧透。)

如果玩家选择的是男主角天野景太，威斯帕交给主角的妖怪手表就是腕表，而如果选择女主角木灵文花，妖怪手表则是挂在胸前的怀表。手表上的雷达会显示周围妖怪的位置，利用表盖部分的妖怪镜片，对平时看不见的妖怪进行分析就能发现妖怪。将妖怪勋章插入到手表里面，就可以召唤已经成为朋友的妖怪。不过也有一些妖怪会拒绝召唤。到镇上寻找钟表店乔西堂的堂主，可以委托寻找更高级别的怪物。不过每次店主都会先考验主角的实力，完成了特定的任务之后才能满足条件。要不断提升游戏中手表的等级，就需要找到散布在各地的封印之门，解开“手表锁”。妖怪手表是妖怪之间，以及连接人类与妖怪的重要道具，但是也存在打算破坏手表的妖怪，比如漫画版出现的赤鬼。

主角之所以拿到妖怪手表，其实并非巧合。实际上世界最初的妖怪手表就是由主角的祖父所开发，即“妖怪手表 零式”，用作妖怪镜片的是“不可思议的玻璃球”，而乔西堂店长则是在手表中注入了魂，共同开发出能感应妖怪存在的妖怪手表。这种手表能使用 Z 勋章和古典勋章，不过不能使用金属勋章。后来诞生的妖怪手表实际上是由妖魔界科学家史蒂夫・乔伊斯(明显是向乔帮主致敬)根据零式的基础开发出来的简易量产版。妖怪手表零式能够发现比普通妖怪有更强隐蔽

力的怪魔，但是在其60年后的世界（即主角生存的现代）怪魔已基本不存在，所以该功能在量产版妖怪手表中被取消。此外它还具有同时召唤5个妖怪的能力。而在《妖怪手表3》中还将出现“妖怪手表U原型”。

在《妖怪手表》中获取新妖怪的主要方式是通过对战将其收服，此外还有抽扭蛋、合成、进化、开启封印、擦身交换等各种方式。

参加战斗的妖怪有五个方面的数值，分别为HP、力量、法力、守护力、敏捷度。妖怪的性格也将影响到其认真度与行动特点。关于认真度的性格，分为“1”、“不行”、“吊儿郎当”、“心血来潮”、“认真”、“超认真”这5个等级，有时也分为7个等级，都是从懒散到超认真。认真度越高，在战斗中才能有更好的表现。这项数值设定不仅为战斗增加了变化，也表现出不同妖怪的个性，这也是本系列的一个精明之处。有些妖怪虽然力量强大，但是认真度很低，战斗中反而可能不好用。

在《妖怪手表2》中增加了“魂”系统。如果得到了有不可思议力量的妖怪，可以请一德寺的和尚进行“魂化”，装备之后可以发挥各种各样的效果，比如“体力徐徐恢复”。通过魂的合成能强化到最大10级。

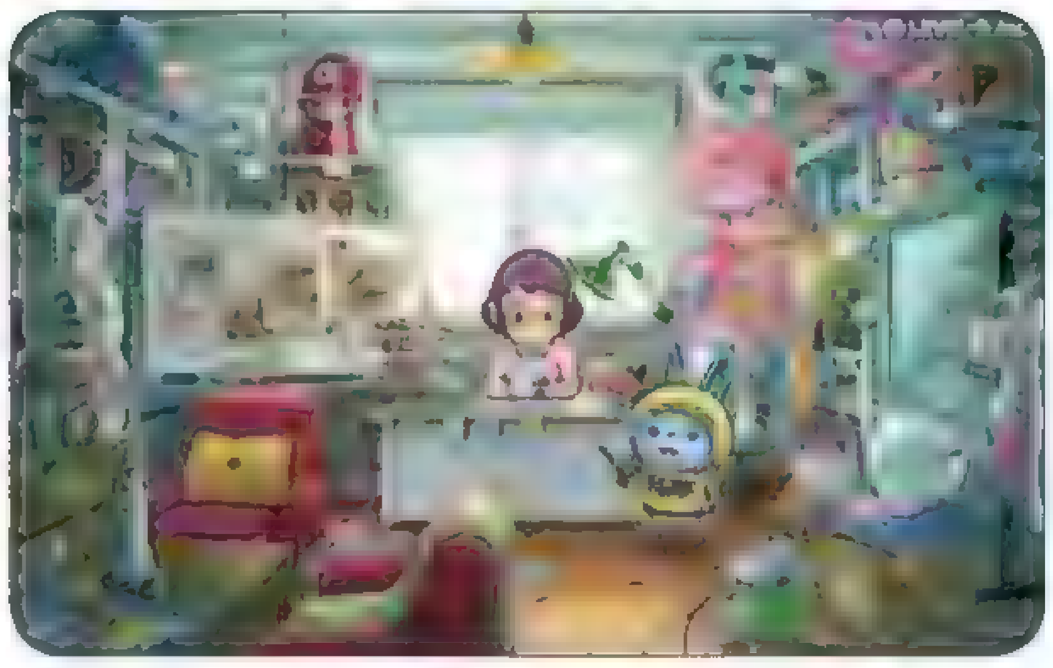
战斗时可同时携带6个妖怪，三个在前，三个在后，前卫自动攻击，通过轮盘进行切换。蓄满妖力槽后在下屏幕画符号和连打可发动必杀技，发动方式多样，有时是切断触摸屏中的锁链，有时是将指针移动到正确的时刻。有时候懒散的妖怪会在战斗中突然罢工，这时要在触摸屏上不断将其“捅”到重新出战为止。后排的妖怪有时会被缠住，同样需要用捅的方式将其解除。

妖怪勋章是用于召唤妖怪朋友的勋章，中央绘制着妖怪的插画和名字，下面是各自种族的族徽。在动画版中，妖怪勋章被设定为妖怪的身份证。而根据电影版和游戏版的一些资料，妖怪勋章的起源其实还是主角的祖父，他将帮助过的妖怪们的名字记在牛奶瓶盖子上，后来这就演化成了妖怪勋章。在《妖怪手表2》中出现了“Z勋章”、“古典勋章”、“真打”、“怪魔勋章”等，在《妖怪手表3》中还将出现“美国勋章”、“妖怪手表Busters”、“B勋章”等。很多新内容显然是考虑到海外市场的需要而加入的，未来相信会有更多源自西方文化的妖怪出现。

精心制造的妖怪风暴

不难发现，比起《口袋妖怪》对于怪物内在设定的较为抽象的表现，缔造《妖怪手表》的Level-5试图从多方面全方位表现妖怪的性格特点，并且与实际游戏性紧密结合。除了战斗中的偷懒外，不同妖怪都有自己喜好的食物，如果吃到了喜欢的食物，回血效果会高很多。给对方妖怪吃的话，将其变为同伴的几率就会提高，而如果吃错了食物就会有反效果。这些细节为妖怪赋予了鲜活的个性，比起其他游戏中单纯靠形象卖萌的怪物更有技术含量。

Level-5精心打造的《妖怪手表》已经征服了日本的小学生，其市场规模将有进一步扩大之势，而能否真正追上甚至超越《口袋妖怪》，还要看任天堂发行的海外版能否赢得西方小学生。过于鲜明的日式文化背景是其国际化的最大难题，Level-5可以用欧美文化中常见的西方幽灵取代东方妖怪，但这就意味着美版与日版变成了两款不同的游戏。此外其对应的动画片也需要完全重做。动画版对其成功不可或缺，在完全西方化重制之外，还要与具有实力的电视台合作力推……这一切都要求发行商拥有强大的全局操盘能力。虽然任天堂有此实力，但《妖怪手表》毕竟不是任天堂的自有IP，而且与《口袋妖怪》将存在一定的竞争关系。任天堂是否会给这个亦敌亦友的IP投入与《口袋妖怪》同等级的市场推广力量？此外，《口袋妖怪》成功于90年代，当时日本文化在欧美的影响力远高于今天。如今日本的低龄作品已很难撬开欧美市场，《天空斯派罗》、《迪士尼无限》等玩具与游戏结合的成功案例都来自美国本土。综合考虑这些因素，《妖怪手表》恐怕很难像《口袋妖怪》一样席卷欧美。不过哪怕它的海外销量只有《口袋妖怪》的五分之一，那也是超过400万套的



销量级别，对于Level-5这样的中小企业来说，也是足够诱人的庞大市场。这就是Level-5直接将《妖怪手表3》背景设定在美国的原因。Level-5对欧美玩家的喜好并不陌生，《黑云》、《莱顿教授》、《二之国》等游戏在欧美都有大批拥趸，这次与任天堂联手，即使无法复制《口袋妖怪》风暴，至少也将成为Level-5在欧美的又一次大突破。

▲结合了小游戏的战斗系统形成了独特的游戏性，对妖怪形象的表现可谓巧妙。

▲《妖怪手表3》将会针对美国文化进行全面改造。

游戏文化 GAMES CULTURE
特别企划
妖怪手表——下一个《口袋妖怪》？

《妖怪手表》关联周边

由万代销售的关联玩具，是《妖怪手表》成功的一个重要因素。玩具不止是《妖怪手表》赚取衍生收入的一条途径，也是这个跨媒体 IP 不可或缺的一部分，是其人气得以提升的重要原因。作为周边产品主要发行商的 Bandai Namco 从中获益匪浅。在 2014 年中的财报答疑会上，Bandai Namco 高层针对关联玩具的严重缺货亲自向公众致歉，并表示将大幅增加妖怪手表与勋章的产量，部分热销产品采取空运的方式补充供应。妖怪手表关联玩具的收入预期原本是 2014 年全年 70 亿日元，结果第一季度就达到了 65 亿日元。Bandai Namco 表示，《妖怪手表》的热潮带动了整个玩具事业出现整体上升态势。

妖怪勋章

《妖怪手表》关联玩具中最重要的就是妖怪勋章，这也是与游戏本身联系最密切的周边。妖怪勋章按包销售，每包两枚。勋章带有二维码，用 3DS 的摄像头识别后，就能在游戏中得到相应的道具。对于一款以收集为主要乐趣的游戏，这些勋章必然成为小学生玩家们追捧的对象。Level-5 与 Bandai Namco 的精明之处在于，每包勋章里面收录的勋章是随机的，玩家开卡包时可能会得到稀有的勋章，也有可能得到已拥有的勋章。为了收集到稀有的勋章，就只能大量购买。对于孩子们来说，抽到稀有勋章的心情就像中了六合彩一样兴奋。

妖怪勋章可能是 2014 年日本脱销现象最严重的儿童玩具，大规模排队以及由此衍生的社会现象，成为媒体争相报道的对象。

2014 年 11 月 5 日，群马县警察逮捕了涉嫌生产销售假冒妖怪勋章的嫌疑犯。讽刺的是该男子只不过是在 3 个月时间里，通过网络销售了 9 枚假冒勋章。该男子说："最初只是为了让自己的孩子玩而制作，后来发现很受欢迎，就从 5 月份开始在网上销售。"群马县警察总共查获 31 人共 51 枚假冒勋章，涉案金额达 14 万日元。此案一度成为网友热议的话题。为了 51 枚假冒勋章而兴师动众逮捕 31 人，如此阵仗，简直比捣毁贩毒团伙还夸张，因此甚至有网友说《妖怪手表》对于如今的中小学生来说就是毒品一样的存在。

DX妖怪手表

另外一个热门玩具就是模仿游戏中妖怪手表的实体版"DX 妖怪手表"。它们分为四个版本，其中"DX 妖怪手表"已经推出 220 多种，"零式"已经推出 160 多种。这种"DX 妖怪手表"有透明盖子作为妖怪镜片，按旋钮后弹开，插入勋章卡片，会模仿游戏中的各种音效，有传奇勋章、必杀技勋章、大吉勋章，正确设置后就出现召唤歌与登场声效。此外也会像游戏一样激活寻找妖怪的探索模式。

主题公园

▲《妖怪手表》与环球影城合作的游乐项目。

从 2014 年 11 月 28 日开始，东京池袋太阳城内的南佳城开放了"妖怪手表 鬼时间脱出大作战"。这是模仿游戏中的情节进行的游乐项目，玩家进入后带上"妖怪 PAD"，根据上面的提示行动，比如"别发出声音"、"躲避光"等，从而躲避赤鬼和巡视鬼，目的是在限定时间内逃出。

Level-5 还与大阪环球影城合作，在其园区内建造了真实版的妖怪手表主题区，整个区域忠实呈现原作，能够在其中遇到用各种科技手段呈现的妖怪。该项目从 7 月 3 日开张，限定开放至 9 月 6 日。观众购买环球影城门票进入园区后，还要再购买该项目的特殊门票才能进入。结果在开张第一天头 5 分钟，限定销售的项目专票就全部被抢购一空，随后在网上被高价转卖，其火爆程度可见一斑。

电车专列

西武铁道从 2014 年暑假开始推出了《妖怪手表》专列，在其线路周边有大量动画片制作公司，因此也是各种 ACG 知名作品推出电车专列的热门线路。由于乘坐该电车会获得专属纪念卡，因此吸引了无数小学生组团体验。结果导致西武铁道的纪念卡存货告急，创造了西武电车专列的最高动员记录。

在 Level-5 所在的福冈县，Level-5 与西日本铁道合作，在西铁天神大牟田线推出了《妖怪手表》专列，从 2014 年 12 月开始，为期 5 个月。此外还有 JR 九州的新干线、南海电铁等都纷纷推出专列。

其他商品

通过 Bandai Namco 的强大跨界整合能力，《妖怪手表》的合作商品已经实现了对生活中各个角落的全方位覆盖。从饮料到文具，从零食到居家用品，只要是与小朋友相关的产品，都少不了《妖怪手表》。毕竟 2000 亿日元的市场规模可不是开玩笑的，日本的家用机游戏整体市场规模也就是三千多亿日元呢!

石家庄第五届暑期
"天下聚会"

石家庄第五届暑期"天下聚会"在2015年7月19日如期举办，组织者老莲很早就在现场等待玩家们的到来。上午8点，玩家陆续进场签到，签到的玩家都得到了组织者提供的饮品，算是一个小小的惊喜。上午先是进行各平台的游戏试玩以及一些小型的比赛。到了10点，比赛正式开始。

第一个项目是PS3的《轻音少女 放学后的演唱会HD》。这对于不是音游控的玩家来说简直是噩梦，甚至一首曲目还没玩完就GAME OVER了。有的玩家还在参加聚会之前特意在家练习了《如龙0》里面的音乐小游戏，很有自信地就来参加比赛了，但结果还是不敌音游大触"7"。最终玩家"7"获得了冠军，玩家"政策"为亚军。

第二个项目是《叶子格斗》。主办方为了公平公正，特意加了这个项目，事实果然如此——到场的玩家谁也不会玩，真的是很公平。大家边比赛边讨论"援助怎么出""超必杀怎么放""这些角色都不认识啊""这个妹子好萌，等一会儿我选她"。经过了一番大战，最终"消费侠"获得了亚军，而冠军又被"7"取得，获得两连冠。

第三个项目是《JUMP全明星大乱斗》，这个游戏给了到场的玩家们非玩不可的欲望。虽然几乎是谁也不会，但是由于大家都喜欢动漫，里面的角色大家都再熟悉不过了，所以导致比赛时光选角色就选了10几分钟。由于组织者使用的是限定版，游戏自带动漫主题歌，再加上玩家们的热情，这个项目把聚会推向了一个高潮。"哇！大灵丸来了""他变超级赛亚人了""好大的元气弹""我健次郎登场，你已经死了""看我阿拉蕾的大便"。经过了场场较量，最后消费侠再次获得亚军，而冠军又被7获得，7已经三连冠了。

转眼之间到了中午，主办方安排大家吃饭，同时各主机也开始休息。

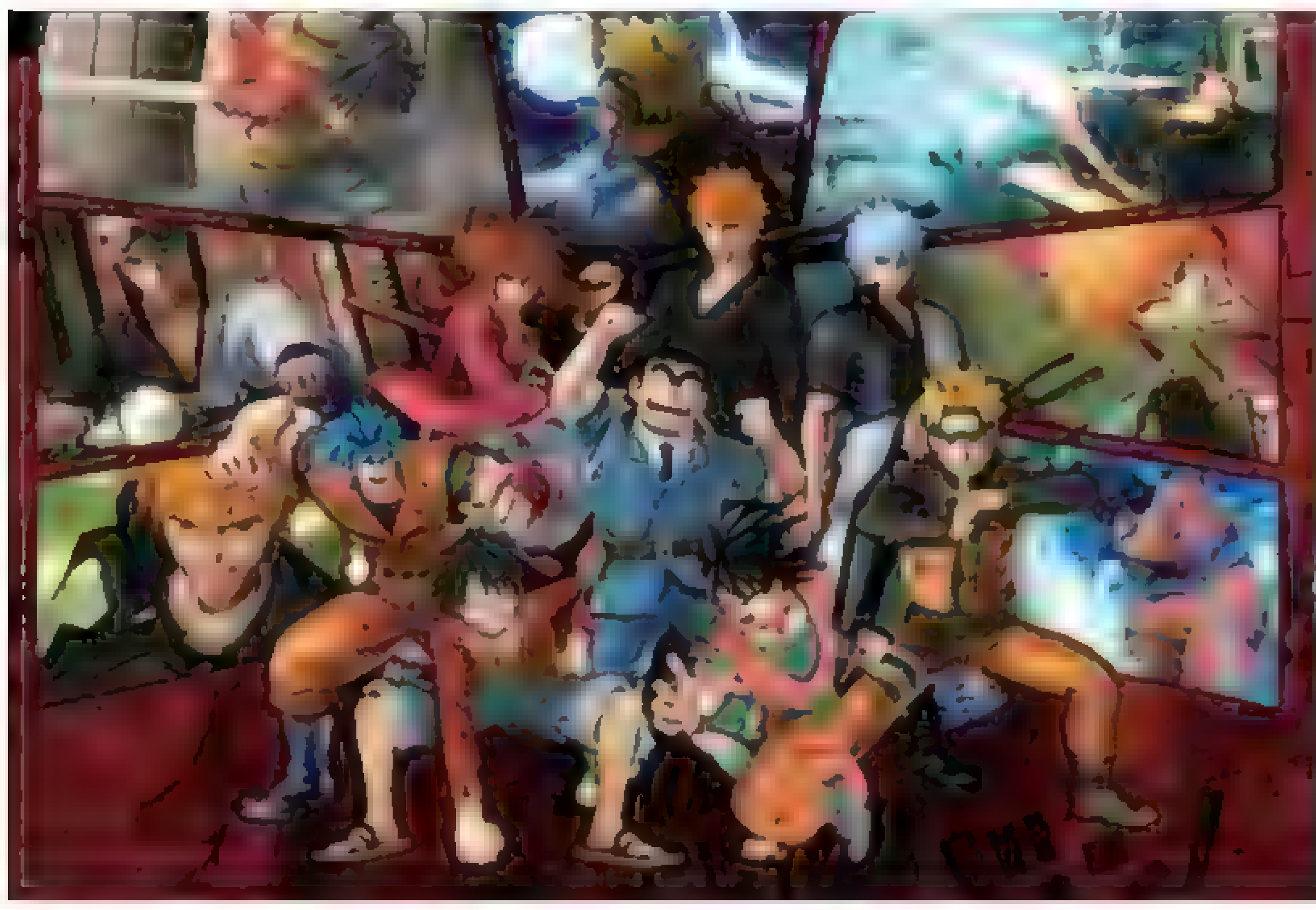
午饭过后，紧接着第四个项目《街霸X铁拳》开始。"按这两个键是换人，没血了记得换人""你要发波不上前，你要过来升龙拳""你们都选街霸的角色，铁拳的角色被无视了"。经历了一番较量，待富者成为亚军，CT成为了冠军。

第五个项目是《电击文库 格斗巅峰》，这里面的角色大家认知度要远远差于《JUMP全明星》，"这里面我没一个认识的""我也就认识三个""所以说为什么桐乃也能战斗啊，她是有着怎么样的招式啊""她会扔内裤什么的"在一片欢声笑语中，结束了本项目，亚军是CT，冠军是待富者。另一方面，《拳皇13》在同时进行着。"八神怎么连个火都不出""火八神是DLC角色，这X360是破解的，哈哈""这个角色真难用，都是什么烂招""二阶堂红丸的招式比97难用多了""是谁让我选大门，说他好用的，离远了我打不着，离近了人家打我"。各种欢声笑语完全没过了比赛的紧张气氛。这次刘阳得到了亚军，CT获得了冠军，同时CT也两个冠军了。

第七个项目《死或生5 最终版》采取7V7模式一盘定胜负。此项目几乎没有大招必杀啥的，非常的公平，玩家们个个都是混搓流。这场比赛势均力敌，不到最后一刻，谁也不敢保证谁占优势。经过场场苦战，待富者成为亚军，7成为冠军，同时7共荣获4项冠军，成为了本届聚会冠军最多的玩家。另一方面，《职业进化足球2015》也在紧张进行中。由于没开加时点球，在半决赛时踢成0:0平，玩家说以猜拳决定，被参赛者双方拒绝，于是最后又开了一场5分钟的补赛。这次打开了加时和点球，又是90分钟0:0，在加时赛中CT1:0艰难地战胜了7，进入决赛，但在决赛败给刘阳，成为亚军。

聚会的最后一项是《FIFA15》，这时大家已经都过足了游戏瘾，谁也无心再战，并且有的玩家有事先走了，剩下的玩家提议以猜拳的方式决定冠亚军，这就全凭运气了，每人都有机会。这也算是给剩下没走的玩家们的一个福利吧。经过一番紧张又欢乐的猜拳大战，最后7获得亚军，运气爆表的刘阳成为了冠军。

到了最后的发奖品交流时间，组织者给大家发放完冠亚军奖品后，没有名次的玩家把UCG的杂志一抢而空，有名次的玩家也在说着"给我分几本吧"，玩家们真是大丰收啊！组织者也在和剩余玩家边聚餐边交流着下次的比赛项目。至于下次的比赛项目是什么，在这里先卖个关子，我们下次再见！感谢UCG、金龙周四、老莲为大家带来的奖品和纪念品，也感谢苹果玩家请客聚餐。最要感谢的是到场的所有玩家们对我们的支持，谢谢大家！



跟着节奏摇起来！——节奏类独立游戏介绍

上月发售的3DS游戏《节奏天国 精选+》作为节奏类游戏的代表游戏之一，一直都给玩家带来一种“摇头抖脚简直停不下来”这极度魔性的游戏体验。虽然和音乐类游戏是同根同源，但玩法的侧重点却稍微不同，音乐类强调的是玩家跟着音乐的节奏在适当的时机按键，而节奏类游戏则更加纯粹，玩家只需要跟着一个特定的节奏按键便能进行游戏，听起来玩法简单却内有乾坤。这期笔者就给读者们介绍两个各具特色的节奏类独立游戏。

第一个游戏是《节奏医生》（Rhythm Doctor），这个Flash游戏由一个来自剑桥大学的学生团队创作的节奏游戏，整个游戏玩家要做的事情相当简单：在第七拍的时候按键。这个只需要一个键便能玩的游戏继承了节奏类游戏操作简单的特点，玩家扮演依靠着自身出色的节奏感来解救一个又一个“心律不齐”的奇葩病人。虽然关卡不算多，但都各具特色。第二关“相思病人”的关卡演出算得上是本作的亮点之一，BOSS关更是把“节奏”这一关键词表现得淋漓尽致。出色的创意也使得本作获得2014年独立游戏节的学生组展出奖。另一点值得一提的是，虽然是个国外游戏，但本作的东方特别是中国元素却出乎意料的多，教学关那发音标准的“一二三四五六七”真是让国内玩家倍感亲切。感谢国内著名游戏解说UP主“谜之声”的推广和无私付出，该网站上甚至有关于本作游戏及下载的中文说明，所以对这游戏有兴趣的玩家就无需犹豫了，快登上他们的网站http://fizzd.itch.io/rhythm-doctor免费下载本作吧。

第二个要介绍的游戏是《节奏地牢》（Crypt of the Necrodancer），这个游戏的规模可就比上一个要大多了。本作由一个叫“Brace Yourself Games”的工作室开发制作完成，于今年4月23日发售的游戏。游戏的基本玩法和《不可思议迷宫》系列”类似，玩家必须控制角色在迷宫中不断击退来袭的怪物，获得金钱来换取更好更好的装备然后往更深的楼层进发。和前者不一样的，游戏不是传统的“玩家走一步然后敌人走一步”的回合制战斗，而是采取“玩家按节奏走一步敌人走一步”。换句话说，如果一直按不准节奏的话，敌人可是会慢慢地围剿玩家的。这游戏并没有等级概念，一旦死亡便要从迷宫的第一层重新来过。这种让玩家不能有一丝放松的战斗系统配合Rougelike的惩罚机制使得本作同样拥有着让人上瘾的魔性。敌人的种类不算多，但每种都有自己的攻击模式和相应节奏，配合同样节奏感十足的BGM和场景灯光，战斗激烈的时候甚至会给人一种在舞厅跳舞的感觉。BOSS战的部分也相当出色，每个BOSS分别对应不同的打法和音乐类型。以笔者印象最深刻的一个BOSS为例，蓝调音乐主题的BOSS和杂兵会以国际象棋的形象和玩家战斗，每个杂兵会以它所代表的棋的行动模式行动，例如放任最弱的兵不管让它们走到场景的最下方则会让它们变成强大的皇后。和《节奏医生》类似，本作同样在与独立游戏相关的比赛中获奖无数。本作可以在STEAM平台上购买到，价格为14.99美元。值得一提的是，本作在近期确认将会推出PS4版，感兴趣的玩家不妨留意一下本作。

多边 日剧

少女不来一碗拉面吗——日剧《爱吃拉面的小泉同学》介绍

对于日剧爱好者来说，深夜日剧总是个能找到惊喜的地方。由于播放时间的限制，虽然质量难免有点参差不齐，但深夜日剧的题材简直可以用“天马行空”来形容。题材从悬疑到恐怖，从伦理到搞笑，从漫画改编到小说改编。在这里面曾经诞生过很多可能不算热门但相当有趣的日剧，仲间由纪惠主演的《圈套》、漫画改编的《欺诈游戏》、前阵子男主角才刚刚大婚的《我们都是超能力者》、《勇士闯魔城》等等都是笔者我相当喜欢的日剧（向各位同时是玩家的读者强烈推荐最后一部）。在这些深夜日剧中有一个在深夜里“杀伤力”比较大的分类，那便是：美食剧，这类日剧中比较广为人知的有《孤独的美食家》和《深夜食堂》两部，而今天笔者要介绍的，那便是在6月27日才刚刚开始播放全四集的《爱吃拉面的小泉同学》。

《爱吃拉面的小泉同学》电视剧版由同名原作漫画改编，原作是鸣见なる创作并连载在竹书房旗下杂志《MANGA LIFE STORIA》上的美食喜剧类漫画。讲述了女主角大泽悠在目睹小泉同学吃拉面那满足的迷人表情后萌生了以其做好友的想法，以此为目的大泽悠开始开始了跟踪小泉同学并“强行”和她一起吃拉面的喜剧故事。和《孤独的美食家》这类美食剧类似，剧中出现的店铺都是真实存在的。电视剧版大胆起用了年轻演员作为主演，饰演小泉同学的早见明里和女主角大泽悠的美山加恋都是出生于90后的年轻演员。虽然总共只有四集且每集只有二十分钟，但本剧内容却出乎意料的充实。每一集分上下两部分，分别对应两家真实存在的拉面店。也正如故事简介所说的，小泉同学每次吃完拉面后的满足表情算是本剧的亮点之一，当然限于真人版的“先天不足”，表情是否“心醉神迷”就见仁见智了，当然，这种美食剧让观众“心醉神迷”的也不应该是角色，而应该是美食。各具特色的拉面是本作的亮点之一，当然配搭着主角二人组的演出效果更佳。痴迷拉面的小泉同学和只对小泉同学有兴趣的大泽悠这个组合让这个“少女组队吃拉面”的故事变得有趣起来，每集都会出场的“拉面三人组”更是把本剧的喜剧效果彰显无遗，“一本正经地胡说八道”是本作笑点的主要来源。然而他们对于拉面的执着也使得观众能更好地了解拉面这一日本传统文化的重要组成部分中所包含的内涵和历史。

本剧的两位主演其实都不是第一次在电视剧中出演，早见明里的知名度可能相对小一点，这次扮演小泉同学也是她第一次以主角身份出演。另一名演员扮演大泽悠的美山加恋则可以算是老戏骨了，年纪轻轻的她早在2006年就已经担任主演，同年在《樱桃小丸子》真人版中更是扮演小玉而获得了极高的人气。另一点值得一提的是，她在2006年时还演唱过日文版的《老鼠爱大米》并发行了相关单曲，童声演唱和原版相比别有一番韵味，有兴趣的读者可以找来听听。

VGL2015再度来华

不知不觉，这已经是VGL进入中国的第五年了，相信通过UCG认识这场盛大音乐活动的读者们都对今年的VGL同样充满了期盼。目前，VGL中国区的举办时间已经敲定，令人意外的是，除了作为常规举办地点的北京和上海，今年VGL还会在我国南方著名的经济特区“深圳”举办，因此各位以往因为路途关系而难以亲身参与到VGL当中的南方玩家们这一次又可以近距离观赏超一流国际知名乐团、合唱团和表演者的顶级演出了！

目前VGL的具体举办时间已经确定，其中上海地区的VGL将受邀参加上海“土豆映像季”的闭幕演出，届时音乐家们将在黄浦江边的露天大舞台上与现场所有游戏迷们一起狂欢。同时，北京站的演出也将分别于8月13号和8月14号为观众带来暴雪游戏专场和原汁原味的电视游戏音乐专场演出。四场VGL的举办时间如下：

北京

2015 VIDEO GAMES LIVE 暴雪游戏音乐会
演出时间：2015年08月13日 星期四 19：30
演出场馆：北京展览馆剧场

2015 VIDEO GAMES LIVE 电玩游戏音乐会
演出时间：2015年08月14日 星期五 19：30
演出场馆：北京展览馆剧场

上海

2015 VIDEO GAMES LIVE 电玩游戏音乐会
土豆映像季专场
演出时间：2015年08月16日 星期日13：00
演出场馆：世博公园

深圳

2015 VIDEO GAMES LIVE 电玩游戏音乐会
演出时间：2015年8月20日 星期四 20：00
演出场地：深圳南山文体中心

独立之光

因为三郎忙于运营他的游戏大作《锻冶屋英雄谭》，独立之光已经有一段时间没有和大家见面了，不过在这段时间里稀饭我也没有闲着，仍然在关注着国内的各大独立游戏活动，正好恰逢今年7月的2015 IndieAce GameJam在北京、上海、成都和广州举行，稀饭我便趁着回家的机会，带上雪楠一起亲身参与到了GameJam的广州站活动当中，见证了一个个充满想象力的游戏作品的诞生，所以在本期独立之光，我也将为各位读者们分享一下这场活动的精彩之处。

文 稀饭 摄影 稀饭 & 雪楠 协力 @拼命玩三郎 美编 NINA

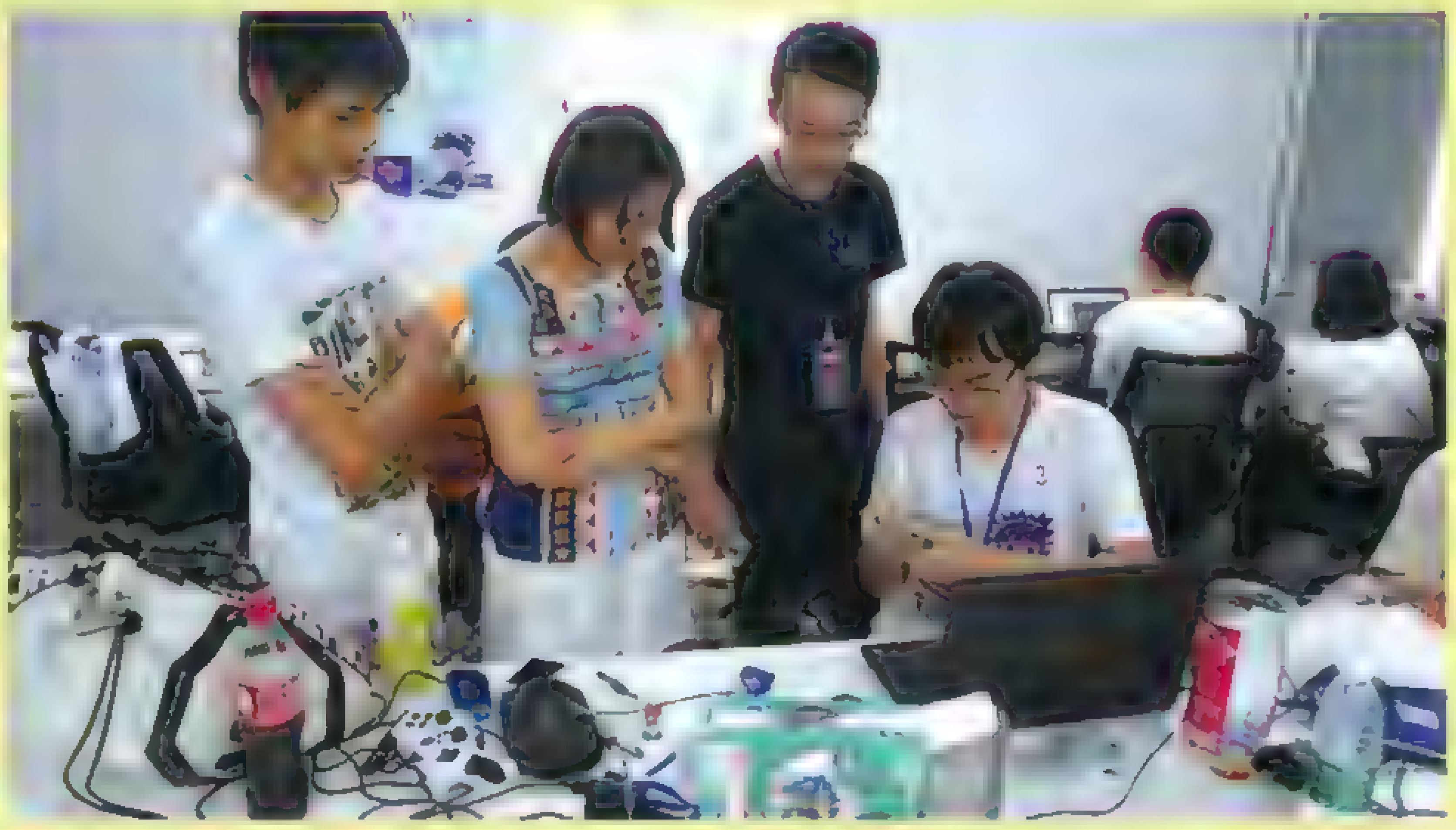
2015 IndieAce GameJam简介

在今年7月于四个城市举办的IndieAce GameJam，其实是属于中国独立游戏嘉年华（IndiePlay）的一部分，其举办得到了国际游戏开发者协会（IGDA）的支持，而作为国内独立游戏开发者社区的Indieace则是本次活动的协办方，所以GameJam也以其命名。作为对中国独立游戏嘉年华的预热，IndieAce GameJam早在今年5月下旬就开始了正式启动，内容包括了线上产品征集、展示和评选，而在7月10日举行的极限游戏开发GameJam则是针对独立游戏开发者社区的一次活动，其内容和之前三郎曾为大家介绍过的GameJam非常类似，就是限定在48小时内，让开发者们根据赛事举办方给出的题目，创作出一款游戏作品。

在7月随后举行的中国独立游戏嘉年华则是本次活动的重头戏，前期举办的独立游戏沙龙不但有各种业内嘉宾进行演讲，也可以让开发者与业内人士进行亲密交流。而之后举行的颁奖典礼则是大牌云集，包括最近因为《恶魔城》精神续作《血罪 暗夜仪式》的成功众筹而备受玩家关注的五十岚孝司和山根实知琉，还有曾经为Namco旗下大量游戏作品作曲的佐野电磁，现场表演嘉宾则是MOF墨风乐队，领衔人正是以游戏音乐混音闻名的Game Music Remix网站的始创人江城子，真可谓是精彩无限。

▶在GameJam的活动现场也贴满了宣传海报。

IndieAce GameJam 广州站盛况



▶部分已经完成了手头内容的开发者们已经开始互相串场交流，甚至是展示起自己携带的黏土玩偶来。

现场回顾

IndieAce GameJam在四城同时举办，限于时间和条件，小编们自然不可能分身前往各处采访，离我们最近的广州站就成为了我们亲身参与到活动当中的最好契机。

本次广州站IndieAce GameJam的主持人，就是大家熟悉的三郎，这次他不但是GameJam的评委，也身兼了现场的组织人和主持人，可谓是能者多劳。而当稀饭我与雪楠在7月12日的下午四点到达现场时，三郎已经忙了足足两天了，却还是给予了我们热情的招待，实在是敬业。

和其他城市不太一样，广州今年是第一次举办现场的GameJam活动，场地是由活动的合作举办方“火星时代”友情

提供，实际上就是这家专业培训机构旗下的教室，现场有着充足的空间，也有着完全符合各位开发者需要的环境，可谓是尽显地利条件。

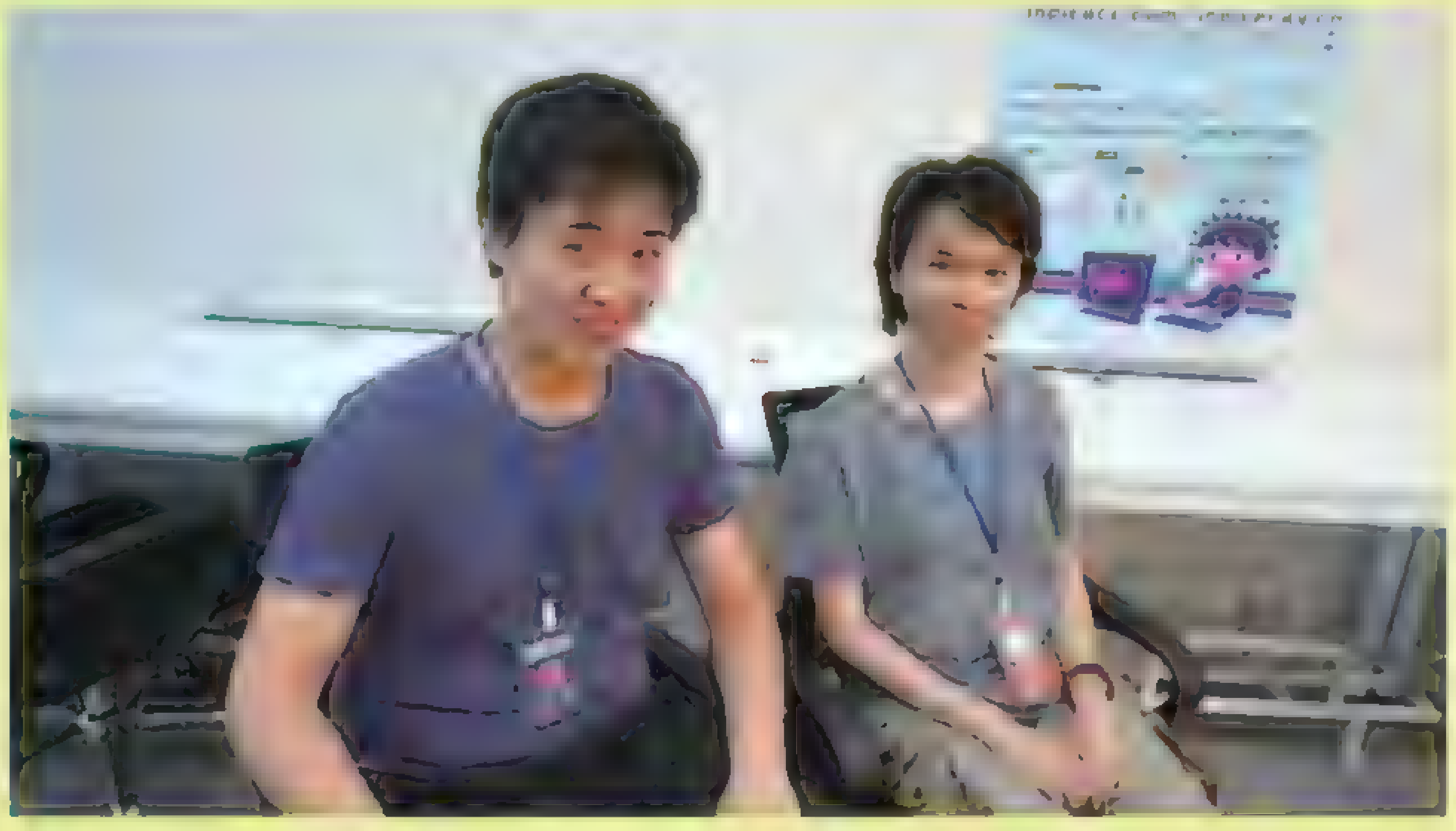
这一次广州站报名的人数达到了 80 人，鉴于游戏开发本质上是一项非常专业化的工作，而且广州站又是第一次举办，实际上这个报名人数已经非常不错，当然，因为 GameJam 活动的特殊性（48 小时不间断开发），实际到场的人数比报名人数要少一些，在稀饭我到场时，现场开发者的人数大约是 50 人，加上部分开发者选择在自己家中开发，最后才到现场参与，所以实际参赛人数应该是超过六十人。这个人数以 3A 游戏开发的标准来说，可能只够做大半个《泰坦天降》，但是独立游戏开发讲究的是创意，人手虽然有所帮助，但如何根据 GameJam 的题目构思出一个游戏作品，并且在有限的时间内将其制作出来才是关键。

所以在 7 月 10 日活动开始后，到场的开发者们先是召集队友，然后立刻就开始了紧张的头脑风暴，而当时间来到 12 号的晚上 4 点时，绝大部分的作品都已经基本成型了，甚至有已经开发完成的团队已经开开心心地玩起了《节奏天国精选 +》。

特色队伍

当天开发的结束时间定在了下午五点，不过明白各位开发者心思的三郎并没有把时间定得很死，还是加入了一定的弹性，所以最后的结束时间被定在了五点半，而鉴于有不少开发者已经完成了自己的工作，三郎还特意挑选了好几位非常有特点的开发者来接受我们的采访，下面就让我们来认识一下他们吧。

1.有自信康乐中心



▲代表有自信康乐中心团队接受采访的刘嘉俊（左）和卢晓山（右）。

这个团队名字非常搞怪的组合是到场的队伍当中成员比较多的一队，因为人力充足，而且队伍当中有不少脑袋中充满了奇思妙想的策划，所以他们最后竟然制作出了两款游戏。根据在网易任职游戏策划的组长刘嘉俊介绍，他们在时间如此有限的情况下还是决定开发两款作品的主要原因，就是团队当中程序和美术人比较少，反倒是作为头脑的策划人员较多，所以既然当游戏点子定好之后，剩下的都是程序的工作，他们就充分利用时间，再开发了一款作品。在赛后稀饭我还特意研究了一下他们队伍的构成，果然是比较不平均，策划有足足五位，程序只有一人，美术则是作为队长的嘉俊兼任的，不过这也凸显出了策划在独立游戏开发当中的重要性。

他们做出的最终成品就是《北极射线》和《交叉路》两款作品，前者是针对移动平台的作品，所以在玩法上比较简洁，只需要一个按键就可以进行游戏，而后者则是他们在考虑到团队当中缺乏美术的情况下开发出的作品，使用了著名的游戏制作工具《RPG MAKER》，制作出了一款基本不需要美术辅助的《交叉路》，可以说他们这次的高产出除了人力充足之外，对于资源的充分利用也是一个主要的原因。

2.Icon+

因为 Game Jam 的 48 小时开发时间非常有限，所以本次活动当中的许多作品都是处于半成品状态，这也是 GameJam 的特色之一，而能够克服这种状况的团队，那就意味着他们拥有更为优秀的协作能力，又或是有一些开发经验丰富的成员来统筹全局。Icon+ 的领队刘惠斌就是后者的典型，整个队伍只有两个成员，却用在国内还并不特别流行的 Construct 2 引擎和独特的大像素风格，创作出了本次广州站活动当中完成度最高的游戏作品之一：《icon Friends》。这款完全能够直接在网页上面运行的作品拥有了一个非常贴合本次大赛主题的场景设计，也有着非常不俗的游戏性。显然，本次 GameJam 的评委们对于这款作品也是非常满意，所以在稀饭我写下这篇稿子的时候，《icon Friends》已经入围了本次评选的前十强，表现实在抢眼。

▶代表Icon+接受采访的刘惠斌，当天穿上了龟仙人的弟子服来参加最后一天的Game Jam，看得出来是充满了干劲。

3.聪队+喵队

这是本次比赛当中的两个单人队伍，不过其实两位参赛者是表兄弟，表哥郑均烜目前已经在读大三，有着编程开发的经验，所以本次 GameJam 当中他使用 Unity 打造了一款名字非常独特的游戏：《=3=》，这个颜文字看起来很好玩，但实际上也并不只是卖萌，而是和游戏本身的内容有密切关联的，他为自己的个人队伍起名为“喵队”。而均烜的表弟徐子聪则是高三学生，在学业繁忙之余仍然前来参加 GameJam，实在是精神可嘉。子聪因为尚未接触编程，所以在本次活动当中充当的是纯策划的身分，他直接用白纸创作出了一款以计数为主题的桌游，把计算融入到了游戏的博弈当中，不但颇有移动游戏当中游戏概念简约设计的风范，也和他自己作为高三学生的身分颇为贴合，实在是精彩。

▲一同前来GameJam却各自为战的徐子聪（左）和郑均烜（右）表兄弟，虽然年纪是均烜更大，不过倒是子聪面对镜头更淡定一些，少年前途无量啊！

4.Q&C

俗话说“男女搭配，干活不累”，这个道理套在 Q&C 队上是再适合不过了，因为这个队伍的成员就是一男一女，不过更闪瞎单身汪狗眼的是，这个队伍的两位成员还是一对夫妻，按照介绍他们俩的三郎所说，简直就是游戏开发者当中的“神雕侠侣”。陈策是这个队伍当中的程序，身为一家之主，自然也是队长，不过按照目前我国广东地区的家庭分工习惯来看，身为

▲当我们还在梦想着找一个能一起打游戏的妹子时，陈策却已经找到一个能够和他一起做游戏的太太了，简直羡煞旁人。

团队中的美术，同时十有八九也是家中财政大神的刘小娟或许才是幕后BOSS（笑）。说回游戏本身，Q&C队这次使用的是非常大众化的Flash作为开发引擎，创作出的游戏《Lost in Street》是一款非常有想法的解谜游戏，制作了一个有九间房屋，然后无限循环的街区，玩家需要通过场景当中的谜题，一步步解开其中的秘密，并最终逃出这个无限循环的世界。比较可惜的是，因为这个游戏类型所需的开发时间和工作量都比较大，所以最后还是没能完全开发出来，不然本次GameJam又会多了一款拥有强大竞争力的作品。

5.Team U

成员足足有五人的Team U有两个亮点，其中一个是队伍当中有另一支队伍Icon+的核心成员刘惠斌加盟，等于说这个团队有了一位经验老道的开发者坐镇，而另外一个亮点就是队伍当中竟然有一位才15岁的成员，那就是在最后接受我们采访的于承中。虽然年纪轻轻，但是承中已经有了不少游戏开发方面的经验，擅长使用的引擎还是非常跟得上潮流的虚幻引擎。这次为了在GameJam当中创造出一款更为优秀的作品，他甚至只用了一星期就自学了最新推出的虚幻4引擎，打造出了一款在意境和风格上颇有陈星汉的《行》风范的作品《Fish Me》，灵活的移动方式和简约但是韵味十足的美术风格都令人过目难忘。看到一个只有自己一半年纪的孩子都能够创造出如此有想象力的游戏作品，稀饭我是真的禁不住感叹后生可畏，却也为中国独立游戏界未来的发展感到欣喜。

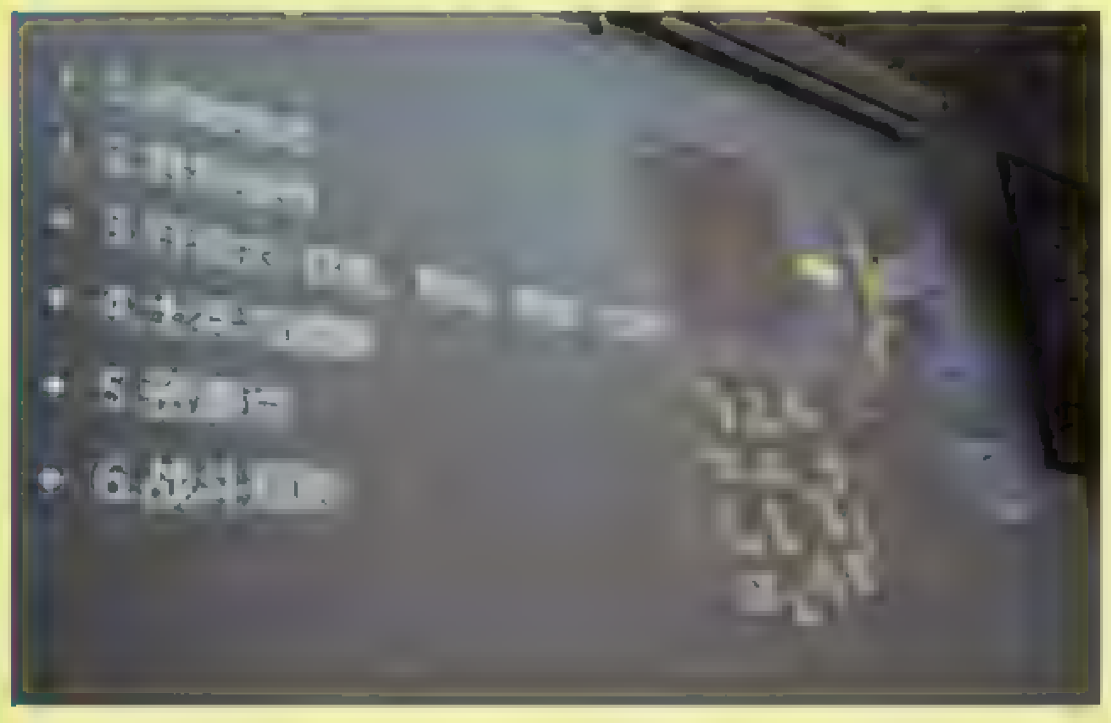
▲代表Team U接受采访的于承中，面对镜头讲起自己的设计理念毫不含糊，实在让稀饭觉得自己从刚过了保鲜期的年轻人变成了时代的眼泪！

[illegible]

介绍完了有特色的队伍，我们还是来看看本次GameJam最重要的主题——游戏。GameJam广州站本次总共创作出了14款游戏，其中有两款作品在这篇文章成文时，已经入选了GameJam评选的十强，而有部分没有被选入的作品其实也非常有想象力，可谓是佳作云集，下面就让我们来一一认识一下这些作品吧！

PS：目前下文介绍的绝大部分游戏作品都可以在[http://gamejam.indieace.com/]上直接查看和试玩，各位读者也可以通过二维码的方式登录网站查看，但大部分游戏作品并不支持用移动设备直接游玩，所以建议还是在PC端进行浏览。

1.弧光战争


▲《弧光战争》的开发团队准备了一份完整的PPT，对规则的介绍非常详尽。

开发队伍：肥猫队

游戏简介：《弧光战争》是一款融合了卡片和战旗要素的桌游，其游戏的内核就是利用手上的卡牌资源占据地图当中的地盘，并创建出能够到达敌方国王所在之地的道路，并将其击败。游戏当中最大的特点是，卡牌本身既是战斗力，又是道路，每一个卡牌都有其代表的道路形状，出卡的时候玩家需要选择放置道路的位置，所以这更像是一场混合了围棋和战略游戏的比拼。卡牌本身召唤出的战斗单位会以棋子的形式出现在棋盘上，而且有着职业的分别，部分职业能力比较一般，但是召唤需要耗费的行动点比较少，而较为强大的职业则有高费的缺点，所以除了考虑铺设道路的形状之外，对于兵种本身的配置也是玩家需要去考量的地方。

个人点评：因为这是一款桌面游戏，所以在整体规则的复杂度上比较高，在现场演示的时候，肥猫队用了不少的时间进行讲解，倒是游戏本身几乎没有实际演示的机会，当然考虑到游戏本身的节奏偏慢，在展示时间有限的情况下这也是无可奈何的事情。稀饭我个人是比较喜欢这款作品，因为其融合了棋子和卡牌两种游戏的特点和乐趣，但目前来说并不肯定其中的规则设置是否完全合理，所以游戏本身也有可能需要在供玩家们试玩后，进行再一次的打磨，才能够达到比较完美的形态。另外因为是讲究斗智的作品，所以《弧光战争》并没有在包装上花太多功夫，目前阶段来说，看着有点简陋，期待这款作品在正式发布后会得到进一步的修饰。

2.=3=

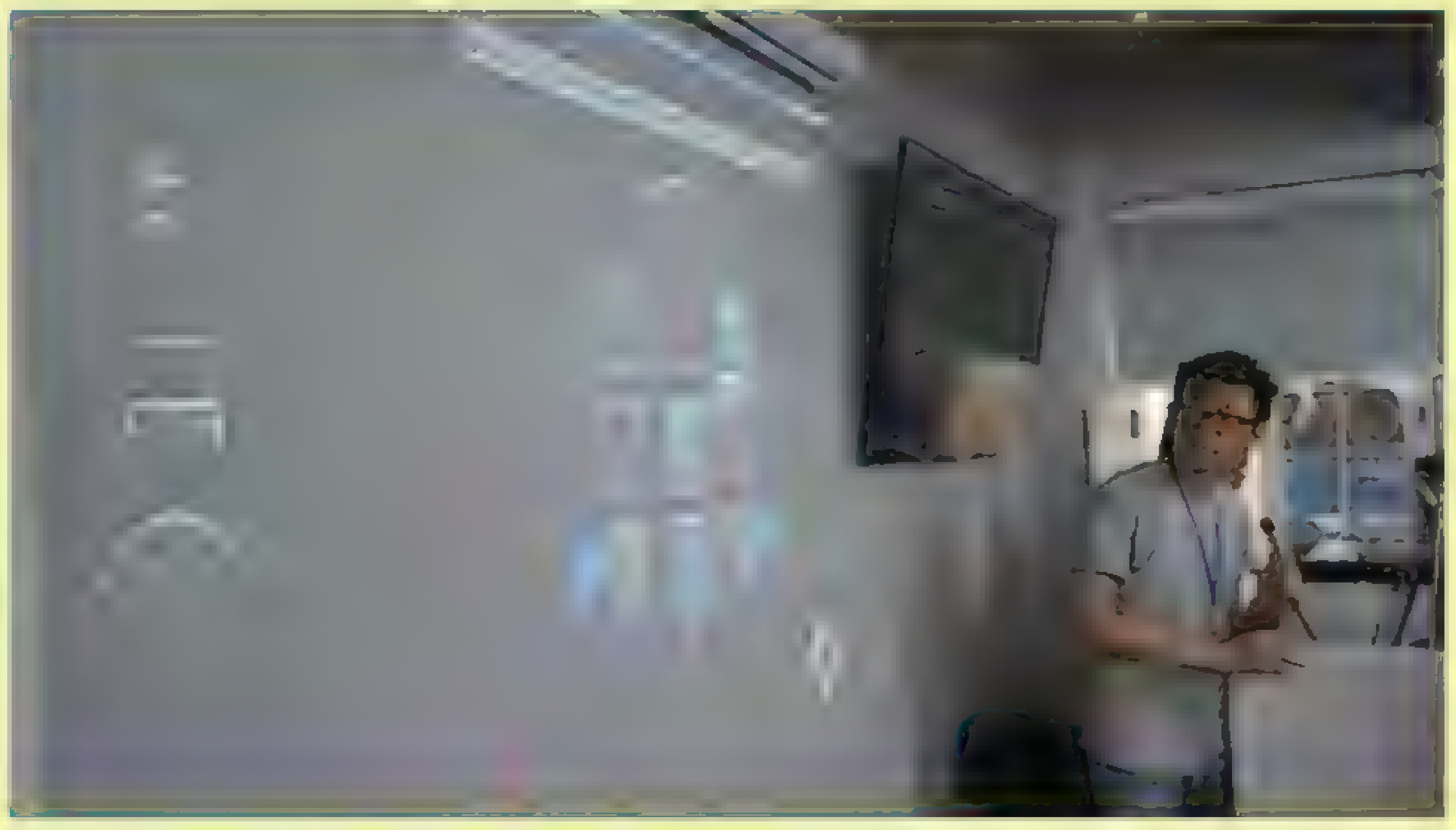
开发队伍：喵队

游戏简介：游戏规则非常简单，在一个接近方形的场景当中，一黑一白的小熊和同样一黑一白的兔子各自占据着一个角落，玩家的目的非常简单，就是让小熊发射胡萝卜导弹（从外观上看来是这样）到颜色对应的兔子身上，如果兔子触碰到萝卜，玩家就可以得分。鉴于每次发射的萝卜导弹都是两枚，而且是并排飞行，从形状上来说就像是一个“=”，而造型圆滚滚的兔子耳朵造型则非常类似于横过来的“3”，游戏的标题《=3=》就是因此得名。因为兔子会不断跳跃，所以玩家并非随便发射胡萝卜就可以让兔子吃到，而且因为两只熊和两只兔子之间的对角线是交叉的，意味着两只熊发射的萝卜导弹飞行线路也是交叉的，如果导弹互相碰撞，就会构成一个“井”字，并相互抵消掉，这样构成了竞技的基础。在此之上，游戏还对熊发射胡萝卜的按键机制加入了类似《怪物猎人3》和之后掌机作品中的大剑蓄力规则，单击发射胡萝卜只能发射出最小的胡萝卜，而如果长按并在恰当的时机松开手，则能够发射出更为巨大的胡萝卜，被兔子吃下之后会获得更多的分数奖励。不过因为导弹抵消机制是不分胡萝卜尺寸的，只要碰到就会抵消，所以蓄力发射虽然回报大，风险也大，容易被对手用连续发射的小萝卜拼掉，所以使用的时机就要看玩家自己如何把握了。最后，最先喂了兔子足够多萝卜，达到规定分数的一方就能赢下这场游戏。

个人点评：因为喵队是单人队伍，认识到自身人力限制并采取合适的游戏规划是均烜采取的一个合理策略，从结果上来说也的确让他能够在48小时内创造出了这个有着完整玩法的作品，可以说得上是一次完美的自我挑战，同时《=3=》也在表现个人风格和创造合理的游戏机制上给出了很好的答卷。当然，限于游戏的规模，这款作品肯定不会得到非常高的评价，但其实以一款非专业人士在有限时间内创作出的作品来评判，均烜的表现可以说是非常不错的。

▲均烜正在向其他开发者们介绍自己的大作。

3.Warship Build Battle



▲《Warship Build Battle》的现场演示反响非常不错。

开发队伍：肥皂男

游戏简介：和《=3=》类似，这也是一款对战向的作品，不过在对抗的激烈程度和完成度上则要更高。在游戏当中，玩家扮演的是一艘飞船的驾驶员，而这艘飞船上有九个武器栏，正好构成一个类似“井”字的九宫格，每一个格子都可以放置武器又或是阻挡武器的护盾等设备，将其全部放满武器后，玩家就算是武装起自己的飞船了，然后就要进入到游戏的场景当中，和同样武装起自己的另外一位玩家对抗。在实际游戏过程当中，武器是会自动发射的，玩家只需要操纵飞船移动，一旦对方进入武器的射程，就会受到攻击。不过武器本身的射击方向则是固定的，所以玩家不但在一开始装配武器时需要考虑到朝向，实际游戏当中也需要及时调整飞船的朝向，以攻击对手。

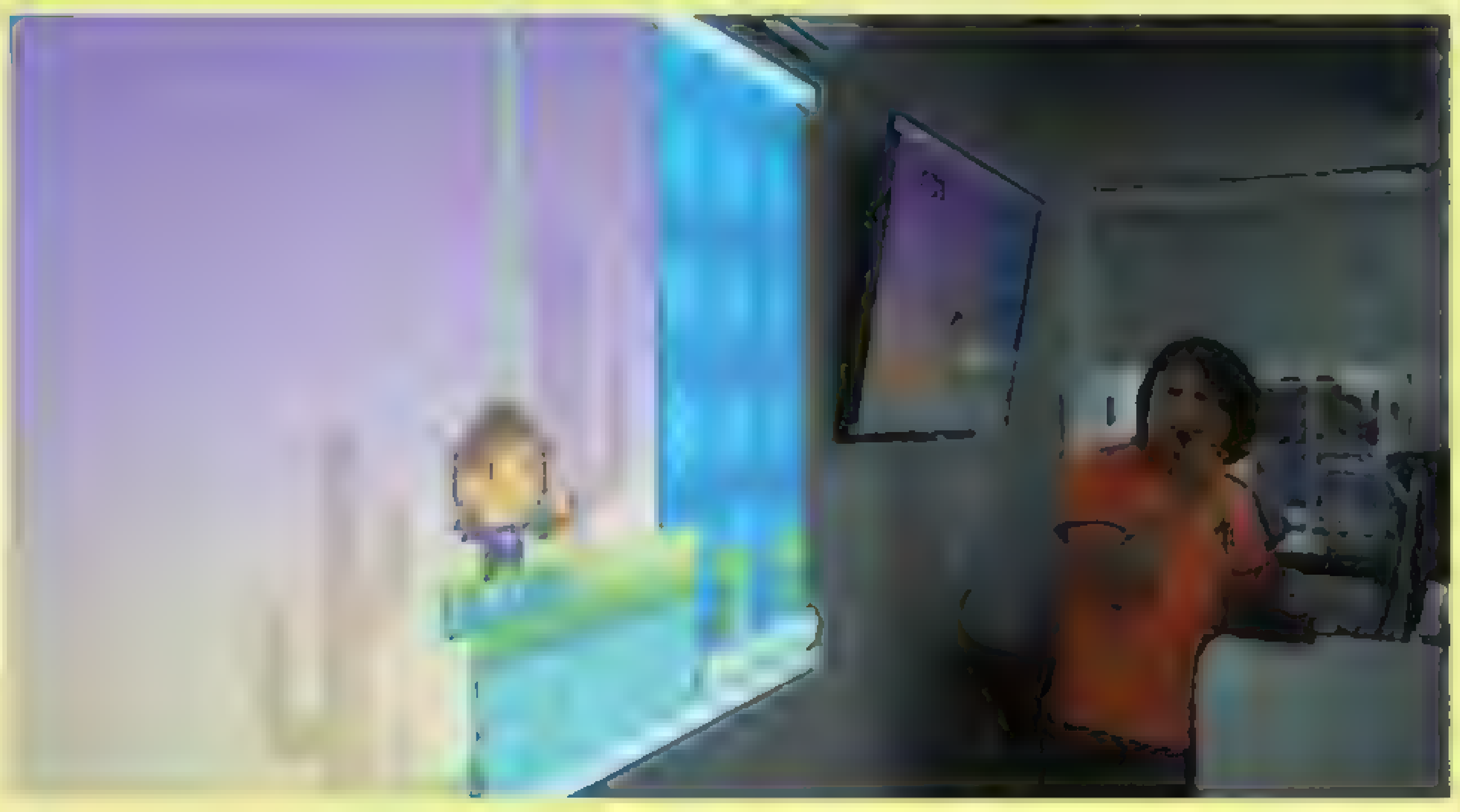
当然，如果只是双人对抗似乎有点沉闷，所以场景当中还会有陨石出现，如果玩家的飞船触及到陨石，就有可能会被撞毁，所以哪怕玩家的生命值比对手更多，但如果不注意环境，就有可能会功亏一篑。而在双方都没与被陨石击毁的情况下，哪一方先耗空对手的生命值，就能获得胜利。

个人点评：《Warship Build Battle》是现场演示时获得反响最好的作品之一，主要原因就在于实际战斗时，游戏的整体声光色效都非常华丽，战斗时的场面也颇为激烈，两艘船之间炮火纷飞，好不热闹。按照开发组的意愿，他们原本想要设计出的效果是能够进行局域网对战，这样比赛双方就能够在互相看不到对手武器配置的情况下开战，增强的竞技性，同时战斗也不会只是双人对抗，而是多人对战，这样一来场景会变得更拥挤，战斗更激烈，躲避陨石的难度更大，玩起来也就更有意思。所以尽管这款作品并没有进入10强，却是我个人最希望日后能够玩上的作品。

4.icon friend

开发队伍：Icon+

游戏简介：从形式上来说，《icon friend》是一款非常直观的动作射击游戏，加上了一些平台要素，看起来就像是一个《马里奥》和《魂斗罗》的结合体，主角跳跃时做出的翻滚动作更是另这种印象变得更加强烈。但是这款作品在关卡设计上非常有心思，其场景结构是由九个独立的关卡组成，每一个都是竖直的长方形，整体尺寸是一样的，内部的平台分布和敌人位置则各有不同。玩家可以通过传送门在这些关卡之间转移，并通过消灭拦路敌人和在平台之间跳跃的方式来到达下一个传送门。在这个过程当中，九个关卡会因为玩家的行动而开始产生重叠，从而变为新的关卡，最后当九个关卡合为一体，游戏当中的最终秘密也就会揭晓，玩家也就需要面对最终挑战。



▲《icon friend》的大像素风格的确令人印象深刻，但更令人满意的还是游戏的完成度。

个人点评：《icon friend》在整体难度上算是一款比较高的参赛作品，但是它的完成度也是最高的一个，基本上除了一些多少会阻碍玩家进行游戏的BUG，整个作品已经处于能够推出市面的状态，所以事后Icon+也的确把这款作品发布到了网页当中，玩家们可以亲身前去试玩。当时在演示的时候，Icon+两位开发者轮番上阵，最终还是没有打通游戏，只能调到最终关，让在场的开发者们都感受了一下游戏的终极挑战的难度，也公布了一个非常好玩的彩蛋。事后稀饭我自己亲身尝试了一次，发现整体来说难度没有想象中大，对于老玩家来说要打通还是不难的，挑战性和娱乐性之间的平衡把握得还是相当不错的，不过DEBUG工作还得再加把劲，因为关卡本身的转移比较复杂，在打到某一关时，主角竟然被卡在了关卡当中，无法移动，稀饭我也不得不遗憾地放弃了继续攻关。

5.Fish Me

▲虚幻4作为商业引擎，在画面表现力上的优势于《Fish Me》上体现得非常明显。

开发队伍：Team U

游戏简介：回想一下《行》作为一款游戏作品的要素，相信绝大多数玩家都会讶异于《Fish Me》与其相似之处，这不是指两者在游戏机制或是画面表现上有什么关联，事实上在这两点上两者基本上毫无交集，但是在整体的意境上，《Fish Me》却展现出了一种与《行》殊途同归的感觉，那就是把制作者本身想要表达的想法充分结合到游戏的机制当中，并选择了将游戏中的其他元素抽象化，从而营造出一种空灵而脱俗的感觉。

《Fish Me》本质上是一款非常简单的游戏，玩家需要操纵一条鱼，在场景当中飞翔，并收集各种方块，而随着玩家收集方块的进度，游戏当中的音乐也会随之改变，最终当玩家达成目标，整个场景就会坍塌，表示游戏结束，所需的时间就是玩家的最终成绩。当然在这个过程当中，玩家会遇到不少阻碍，场景当中会有冰旋风在不断移动，如果玩家被刮到就会损失生命值，移动速度也会被降低，而如果收集到错误的方块，也会受到负面影响。

游戏主打的是自由自在移动的感觉，所以对应多种操作方式，键盘和鼠标自然是可用的选择，但除此之外，本作也对应手柄甚至是VR设备的操作。

个人点评：如果这是一款由专业游戏开发者，又或是已经成年甚至是成家立室的游戏爱好者制作的游戏，我会给予热烈的掌声，并深感佩服，但是这可是一个15岁的孩子主导开发的作品，虽然并非是他一个人的功劳，但其创意的本源就是来自于承中本人的想法，所以这款作品给我的震撼实在是难以形容，它并非完美无缺，也的确有着改进的空间，但作为一个游戏作品，它已经达成了一个许多其他作品都难以企及的目标：展现创作者的想法和内心世界。它或许不是本次GameJam最优秀的作品，也不是我个人最喜欢的作品，但绝对是我最为敬佩和欣赏的作品，没有之一。

6.时间的尾巴

开发队伍：不吃辣游戏

游戏简介：玩家在游戏当中扮演一只小熊，因为丢失了自己的尾巴，不得不通过一个个平台关卡，去寻回尾巴。《时间的尾巴》有着一个平台动作游戏常见的简单故事背景，但是其关卡设计却是内有乾坤，玩家平常的视角被限定在横版，但是如果只按照横版的思路去攻关，就会发现无法达成，因为某些平台看似能够跳上去，实际上却是无法到达的。这时候玩家如果开启游戏中的特殊能力就会让视角变为垂直俯视角，玩家就能看出来，其实游戏当中的关卡是3D立体的，部分从平面角度看来是可以通过的平台，实际上在垂直视角中就能看出来是走不通的，需要玩家通过改变角色纵深位置的方式来通过。但是让玩家进入垂直视角就会耗费角色的能量槽，只有在脱离这种视角之后才能够恢复，所以平台跳跃就变成了对玩家反应的双重考验，既需要保持角色移动，又需要在合适的时机改变视角，观察到平台真正的造型，并更改角色的纵深位置，从而能够跳跃到合适的地方继续前进。

不过为了降低在一些高速环回移动平台上跳跃的难度，开发组也非常贴心地加入了时间流逝减缓的能力，耗费的是另外一条能量槽，两者同时开启时，玩家就可以更为从容地在垂直视角当中观察平台造型并选择合适的时机跳跃了。当然这也令操作变得更复杂了，所以实际上在现场演示的时候，让小熊摔下平台“惨死”的情况还是屡屡发生。

个人点评：开发团队“不吃辣游戏”的名字非常深得我这个广东人的心，不过更令我喜欢的还是他们用来设计这款游戏的工具，他们并没有使用常规的纸和笔来创造游戏中的关卡，而是直接用上了《我的世界》当做实验工具！没错，只要进入《我的世界》，并且在建造者模式当中利用角色可以飞天遁地而且方块资源无限的特点，就能够直接搭建出一个个关卡模型来，而当这些模型建造完成，而且“质检”过关之后，就会被原样搬到《时间的尾巴》当中，用引擎工具做成正式的关卡。用游戏去创造游戏，不吃辣游戏可谓是把《我的世界》的创造精神发挥到极致，并延伸到了游戏之外，实在是令人叹为观止。

▲《时间的尾巴》演示非常精彩，不过鉴于操作难度不低，小熊跳楼惨死的悲剧时有发生。

同时《时间的尾巴》游戏的本身完成度也是相当高的，系统设计更是充满了想象力，整款作品当中既有传统平台动作游戏的影子，又有《无限回廊》和《纪念碑谷》这种利用空间错觉来创造关卡的新时代作品的风貌，虽然遗憾地没有入围10强，但绝对值得玩家们一试。

7.北极射线

开发队伍：有自信康乐中心

游戏简介：《北极射线》使用了一个充满了科幻感的背景，玩家扮演一个被外星人奴役的地球人，当这些入侵者占领了地球后，就命令玩家前往北极，并且要每六秒就发射一次激光网格，切割北极的浮冰，让其化为外星人能够掠夺的水资源。但是为了保护生活在这些冰山上的北极熊，让他们不至于濒临灭绝，玩家得不得阳奉阴违，在按时发射激光的情况下，又让冰山处于激光网格的空洞当中，躲过被切割的命运。

在实际游戏当中，玩家需要做的事情就只有一个，那就是在6秒的限定时间内，点击一次移动设备的屏幕，发射激光网格，这些网格的位置是固定的，形状就是本次活动主题的造型，一个九宫格，但是冰山的移动速度和尺寸则会随着关卡的不同而逐渐加快和增大，所以玩家发射网格的时机会变得越来越难掌握，而且稍瞬即逝。无论是倒数过了六秒，还是激光网格击中了冰山，游戏都会判定玩家失败，需要重试挑战本关。总体而言，这是一款无论是在设计思路还是在实际体验上都非常符合移动设备定位的作品。

▲《北极射线》的游戏内容简单易懂，演示也非常顺利，不过似乎演示电脑所用的桌面有点过于抢眼，夺走了不少观众的注意力。

个人点评：如果说在一开始我还疑惑于为什么有自信康乐中心团队能够在48小时内开发两款作品，在看到《北极射线》的实际玩法之后，我就心中了然了，因为这是一款非常符合现代人消磨碎片时间需求的作品，和移动端平台上许多类似的产品一样，讲究的是快速上手快速获取乐趣，所以其设计是非常简洁有效的，实现起来的难度也就比其他游戏作品要更低一些——起码在我这个非开发专业人士的眼中看来是这样。从现场的演示看来，游戏本身的机制已经非常完善了，往后需要添加的也只有界面和游戏元素的包装，以及关卡本身的丰富度，所以从完成度上来说是一款非常高的作品。至于娱乐性是否充足那就见仁见智了，作为游戏服务目标的轻度用户应该会满意，核心玩家则可能会觉得有点单调。

8.交叉路

开发队伍：有自信康乐中心

游戏简介：每个人的人生归纳起来，其实就是一套庞大的选择题，我们在有意和无意中作出的选择，最后就构成了我们的人生轨迹，也某种程度上预示了我们的未来发展。《交叉路》使用了《RPG MAKER》这个便捷的游戏开发工具，试图紧扣“选择”这个命题，来构建一款令玩家的选择变得具有重大意义的作品。在某个程度上，它有着和《巫师3 狂猎》还有《龙之世纪 宗教审判》类似的理念，但是在实现的方式上显得更为纯粹。玩家扮演的就是一个孩子，在童年时便作出选择，并一步步成长，最终步入老年并去世，而你在其人生每一个阶段作出的选择，都会对角色往后的发展产生直接的影响。

举个例子，当玩家还是一个孩子的时候，能够移动的范围只有家里的屋子，而这时候玩家调查的东西决定了他长大后的爱好，如果调查篮球，那么孩子长大了就会变成一个喜欢运动的孩子，还长得很高，而如果是选择书籍，就会变成一个书呆子，长大后泡不到妞——这可是开发组在演示的时候亲身说明的，瞬间就展现出了这款作品残酷现实的世界观（笑）。因为时间和展示长度的考虑，游戏被分割成了少年、青年和壮年三个关卡，每个关卡之间的间隔会根据玩家调查的物品差异而描述不同的结果，并将这一影响带到下一个关卡当中。每一关都有限时，所以玩家能够调查的物品是有限的，换而言之，选择也是有限的，而当玩家最终完成了壮年时期的关卡，那么游戏就会进入统计阶段，并用文字最终描述玩家控制角色的一生。

个人点评：和完全偏重娱乐性的《北极射线》比起来，《交叉路》走向了另一个极致，那就是完全把主题表达放在了最高的位置，游戏当中并没有战斗，几乎所有选择的结果都是由文字表达，所以它的游戏性其实是相当低的。但是也正因

▲《交叉路》的游戏主界面就制作得非常有意境。

为如此，它能够承载更为丰富的内涵，用一种快速而直观的方式，揭示了选择能够带来的影响，用一种直白的方式，描述了同样的人生开端，是如何在一次次的选择当中变成了一条条完全没有交集的人生路，所以如果只是以娱乐产品的标准来评判，《交叉路》并没有太大的亮点，但如果是以一款游戏作品来看，《交叉路》很好地展现了自己的主题，也拥有韵味深长的内涵，是一款充满展示了独立游戏风貌的佳作。

9.虐之太空

开发队伍：Insanity

游戏简介：这是一款高度简约化的作品，其内核就只有一个：难。玩家的目标就是从游戏场景的下方发射一个电球，只要这个电球能够触及到场景最上方的陨石，就算是通过了一关。但是要达成这个目标，电球在途中不能够触碰到在场景中央移动着的电流。在初期的关卡，电流的移动速度较慢，模式也比较容易掌握，加上电流运行时所在的平台是静止不动的，要找到合适的时机并不难。随后游戏的难度会随着关卡陡然上升，先是电流移动速度加快，移动模式也逐渐变得复杂，随后其移动时所在的平台也开始上下来回升降，进一步加强找到时机的难度，于是想要通关就变得越来越艰难，甚至屡屡尝试也不得法，“虐”的主题也就得到了完整的体现。

▲《虐之太空》后期的关卡难度还是很名副其实的。

个人点评：这游戏的主题其实和制作组的名字非常搭，难度上的确有种丧心病狂的疯劲，后期关卡那电流和平台的移动速度快得吓人，令人感觉自己就算打过了这关也是靠运气而不是靠技术，再打一遍也未必过得了。不过遗憾的是，和类型相似的《北极射线》比起来，虐之太空不但在难度上更不友好，而且在整体界面构造上则透着一股浓浓的山寨感，无论是陨石、电球还是电流移动时所在的平台使用的素材和游戏本身的主题都不是太搭调，感觉更像是对现有素材一种省事的再利用，所以虽然游戏本身的目标似乎是达到了，却缺乏最为基本的包装，整个游戏机制的骨和肉都裸露在玩家眼前，配合上为了虐而虐的游戏难度，显得非常不好消化。以一个游戏的DEMO来说，本作还是勉强合格的，但离一个能够被玩家享受并乐在其中的真正游戏作品的距离则有点远。

10.井字谜城

■严斯颖正在演示《井字谜城》，演讲时颇有气势，不愧是专业导师。

开发者：严斯颖

游戏简介：《井字谜城》算是场外作品，因为开发者严斯颖是一位游戏培训机构的讲师，有正职工作，不能够到场来直接参与GameJam，所以游戏也是在场外开发的。这款作品的风格也非常有移动端作品的风貌，操作方式简单明了，奖励机制一目了然，玩法也并不复杂，却又不缺乏挑战性。游戏的目标就是操纵一个红色的小球，在一个九宫格场景当中，通过触碰黄色小球来得分。但是场景当中，每一个格子之间都被蓝色的墙壁阻挡住了，玩家想要降下墙壁，就必须点击四个墙壁中的蓝色点，而这个行为本身是会降低得分的，所以玩家在游戏过程当中除非到了迫不得已的地步，不然就得尽量避免按下蓝色点。但是，为了给玩家制造难度和随机性的挑战，游戏当中有一条额外的规则，那就是当玩家取得一个黄色球之后，墙壁将会产生随机的升起和降下，同时另一个黄色球也会出现在随机的位置，所以玩家每取得一分，场景就会出现一次新的变化，迫使玩家去思考解决方案。理论上来说，这款游戏是没有结束这一概念的，但是这个中央充满的墙壁的场景，四条边却是没有阻拦的，而红色球在移动的时候存在着惯性，如果玩家没有把握好其前进的力度，就会让球出界并掉落到场景下方，此时游戏也就Gameover了，并开始统计玩家的最终得分。

个人点评：和其他GameJam作品比起来，严斯颖的这款作品显得非常成熟而洗练，颇有点专业人士的风范，整个游戏不但有着合理的机制和良好的娱乐性，在扣题上也做到了切实到位。虽然在到场后严斯颖自嘲地说自己在根据题目发散思维上显得有点刻板，不过其实稳扎稳打也并不是一件坏事，毕竟再好的创意，也需要一个严谨的游戏框架去容纳。所以虽然《井字谜城》看似简单，却凭着非常不错的品质，成为了广州站惟二杀进十强的作品之一。

结语

老实说，在真正地亲临现场之前，对于GameJam到底是一场怎么样的活动，我其实并没有一个清晰的印象。这或许是一场充满了严肃氛围的比赛，又或是一场充满了欢声笑语的聚会，甚至可能如同休市前的证券交易所般地充满狂躁的骚动。

但当真正亲临GameJam的现场后，我才发现自己对于其了解有多么地肤浅，这不是一场高大上的游戏发布会，也不是3A级大作临近上市前的工作室现场，更不是充满了欢声笑语的派对现场，而是展现独立游戏开发者对于游戏这一理念的爱与热情的场所。它就像是参与这些活动的游戏人们，内敛而沉静，却又带着朴质和纯粹的热情，GameJam对于他们来说并非是一场活动，而是一次试炼，一次自我挑战，48小时废枕忘食的艰苦历程，恰恰就是印证着他们对于游戏那浓浓的爱，而这份爱，就正是独立游戏的魅力来源。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

Email Gateway 等待中：刚刚看完了贵刊的 375 期，真是意犹未尽呐。本期杂志真心是看点满载，第一大看点便是 2 大劲作同登“强作袭来”，这可真的是前无古人，而且攻略也写得十分到位，对于阿克汉姆骑士这样剧情精彩的作品配上剧情解析真的是再合适不过，希望 UCG 以后能对剧情向大作都带来剧情解析。

另一大看点便是《从游戏城寨到游戏时光》，作为老玩家，能看见又一个游戏媒体的复生真是十分高兴，还顺便知晓了一些老编的去向。从目前看 VGtime 势头良好，其作品也是别出心裁，前不久刚看了出自 VGtime 的搞笑游戏 BUG 合集，当时真的是笑喷了，展示搞笑 BUG 时又配上了风趣幽默的台词和趣意满载的配乐（尤其是《FIFA》中那两人深情相拥相吻的那段），真的是让人笑得合不拢嘴。万分期待 UCG 能和 VGtime 展开更多合作，推出更多带给玩家读者的精彩作品！

VG 起步目前还不到半年，取得的成绩已是有目共睹，不过比起当年的 LU 来还有差距。不过如今的国内环境远好于当年，VG 的前景值得期待。下半年 UCG 和 VG 还有更多合作，其中之一就是接下来的科隆展，请关注 VG，也请期待下期杂志！

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email 内殿 FOX：听说八老师对恐怖电影十分的热爱，那么您觉得哪几部恐怖电影可以被改编成游戏呢？

哎妈这个问题还真是难住我了，因为我回想了一下我看过的恐怖电影，似乎要改成游戏都有点难度啊……“《潜伏》系列”应该可以改成像《寂静岭》那样的冒险游戏，撑死也就是这样了。喜欢恐怖电影的玩家可以尝试下 8 月 25 日会发售的 PS4 游戏《直到黎明》，玩法类似于《暴雨》，算是互动性电影的范畴吧，而且还有中文版哦！我已经可以预感我在游戏中的各种花式死法了，呵呵呵。

编辑部游戏风向标

毛线耀西｜3人

妖怪手表破坏者 赤猫团·白犬队｜3人

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险｜3人

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 蝙蝠女孩 家庭事务｜2人

没买 amiibo 还玩个毛线？

——加入了“单人双打”模式的《毛线耀西》让初心者想到的第一句话

标题居然已经是个捏他

——《妖怪手表破坏者 赤猫团·白犬队》的恶搞翻译让初心者怎么看都像是红白歌会

把男主角和女主角的名字的第一个字拼在一起后，我突然明白了什么

——看到了《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》制作组的良苦用心

起码这个 DLC 的长度是足够炒饭了

——被之前小丑女和红头罩两个包含长度的 DLC 深深伤害了心灵的稀饭“欣慰”地感叹道

Email 雪月伊布卡：7 月 13 日一早醒来，习惯性地打开手机刷刷微博，本以为又会看到基友们半夜三更地插科打诨，没想到第一条映入眼帘的却是任天堂社长岩田聪去世的消息。手机一个没拿稳，直接拍在了脸上，鼻子不由得一酸，眼泪流了下来。我妈看见问我为什么哭了，我只好谎称是被手机砸疼了脸。其实这几年老任的游戏玩得已经很少了，但毕竟回想下童年，陪伴我的依然是 GBA 和 NDS，骤然听闻聪哥离世，心情也随之无比低落。55 岁，正值事业有成的年纪，却英年早逝，叫人如何不唏嘘。感谢聪哥为玩家们所付出的一切，谢谢，愿你在天堂也能快乐。

那天我被不知道哪里打来的广告电话吵醒，睡眼朦胧加上怒火攻心，于是顺手刷了一下微博。下一瞬间，我整个人都进入了清醒又糊涂的状态。时间流里满眼都是“一路走好”和“悲报”，但是我脑内却只有“无法相信”四个字。直到看见了官网的公告，才知道这并不是谣言。想到不久前岩田聪明明还在 Twitter 发 E3 的消息，甚至自嘲身体瘦削了所以换了一个瘦版的 Mii 形象，Mii 的脸上还挂着笑容。当时我只不过心想“聪哥是会玩的”，但后来我们都看到了他的最后一张官方照片。那苍白的面容和勉强撑起西装的身板终于让人明白，自从患病以来，他承受了远比我们想象的、远比他自己展现的要重得多的压力和苦楚。但他没有抛下公司静养生息，反而在手术之后过早重归工作，之前的一切也依旧亲力亲为，甚至罕见地坐着主持直面会。而在近期的直面会上，他特地介绍了一个叫森本的年轻人来帮助他主持，还笑说“每次都看五十多岁的大叔好像不太好”。如今看来，他的这句话真的就是在交代后事，而更让我惋惜的，正是他在离世之前为任天堂的新变革所做的一切铺垫，都无法亲眼见证了

Email 阿凡大叔：今年的 SE，勤奋得很不科学。先是 E3 丢出《FF7》高清重制版这个重磅炸弹，接着又流出《FF15》有电影版的消息。随着国行 PS4 的发售，《FF14》的国服也将登陆 PS4 主机，而且我听说在 8 月科隆游戏展上，SE 还将公布《FF15》的全球发售日！这、这节奏，真是吓坏本宝宝了！SE 你对手游已经厌倦了吗？真的打算摘掉“手游大厂”的头衔了吗？请你大声的回答我，是·真·的·吗？

SE 社长最近在访谈里表示他两手都要抓两手都要硬，既要抓手游，更要抓好主机游戏品牌的发展。

手游大厂的名号估计一时半会是摘不掉的，不过我们相信日后他们在主机领域会越来越活跃。

Email 相思十诫：UCG 负责《TOUCH》的小编有没有计划做个《辐射 避难所》的攻略？这游戏现在已经可以在安卓平台上下载到了，而且又有了版本更新，请小编们教我如何愉快地生猴子吧！

事实上，攻略就一句话：赶紧氪 80 个午餐盒啊！

价钱都快赶上一款游戏了好不好！

任何有《辐射》标题的游戏都值这个价你懂不懂！好吧，玩笑话不说，目前《辐射 避难所》除了会推出安卓版之外，iOS 版也会有更新，增加新的袭击敌人和新的避难所成员，的确是有一写的价值，不过这个更新推出的时间比较微妙，是 8 月 13 日，可能会赶不上《TOUCH UCG》的推出周期，所以应该只能够在 9 月的时候和大家见面，所以可能要请大家耐心等待一下，不过稀饭我可以在推出的时候立刻在多边共享里分享一下自己对更新的体验，敬请大家期待。

Email SNOW JIONG：看了 VGtime 做的《梦幻模拟战 转生》的评测，这游戏是个什么破烂玩意？画面连个手游都比不过！《梦幻模拟战》15 年的老脸都让这游戏丢光了！我突然明白这游戏为啥没敢请漆原智志了，估计制作组自己也没脸请吧？发售前听说《Fami 通》给本作只评了 26 分了，我还在心中默念 100 遍“高分信媒体，低分信自己”，现在我觉得《Fami 通》能给 26 分也已经是看在前作的面子上了。这不但是坨屎，而且还是坨有毒的屎！呵呵，还好没有预定，试吃这坨屎的小编也是辛苦了……

我之前看了一下官网，愣是没找到战斗画面。心想奇了怪了，难道都是临时工的错？后来才发现，其实战斗画面反而是媒体有放出来。

动起来的画面简直是闪瞎了眼。人设换掉就算了，毕竟漆原智志也早就没什么动静，但是把游戏品牌本身毁了那是不应该。恐怕这下子新老玩家都很难承认这一作，续作更加悬了，这张 17 年的情怀牌还不如不打啊。

Email 愉悦的艺术家：现在有些老游戏都开始通过众筹的形式来寻求新生，倒是条不错的出路。喜欢游戏的玩家自己出一份力，制作组也有了足够的资金启动项目。但并不是所有被埋没的老游戏都有这种机会，有些游戏公司死攥着版权不松手，也不肯给翻身的机会，粉丝们干着急瞪眼一点办法也没有。《莎木》算是比较幸运了，SEGA 意外的开明呢。

我知道你说的就是 KONAMI。（笑）《莎木》能够复活，最大功劳还是因为有铃木裕的坚持，当然 SEGA 也是功不可没。也许未来小岛秀夫也会用同样的方式杀个回马枪，那个时候就算是 KONAMI 也会高唱《ONLY YOU》吧？

Email 阿鲁卡多殿下：杂志改版，建议在游戏的信息条中加入光盘（卡带）包装盒里面的内容。比如：《巫师 3》的内容有 CD、地图、说明书、小册子、贴纸；《战国无双 4》里面有擦机布；《横行霸道 5》里有地图等。而有的游戏包装盒里面只有一张纸，甚至连张纸都没有。花的钱都差不多，像我这样的玩家肯定心里不平衡。某宝都是奸商，要特典还得加钱，所以建议在游戏的信息条里加入游戏中都包含什么，以免玩家上当。

虽然这个提议想法是好的，但实施难度实在有点大啊，就算是我们也不可能买全所有介绍过的游戏，因此作为信息栏标配恐怕难以实现。另外奸商也只能够将一些外置预约实物特典拆分来卖，游戏包装内的内容，再奸诈的商家也不可能把包装拆开再拿出来的……

读编交流

读编往来

Email 岑嘉祺：《噬神者》（以下简称GE，其余作品也用简称）的动画开播了，不知道各位看了没有，我看了第一集后觉得，这剧本可能会改得不太好啊……主要是集中在两点。印象中，游戏的设定应该是先发现了荒神，再发现神谕细胞的吧，动画里明显暗示神谕细胞是ペイラー、ヨハネス和アイーシャ三个人发现的；然后是エリック出场竟然没死……虽然这么说是有点对不起这角色，但这改动实在不好啊，他的死本来是第一作的点睛之笔，那反差凸显了剧情的整个氛围，虽然动画安排了很多死亡镜头，但是个人认为比起原作，冲击力实在有点不够啊。

说起“《噬神者》系列”的剧情，果然还是第一作最完美啊，作中基本上是不存在传统意义上的坏人的，即使是最终BOSS ヨハネス，完全也可以说是正义的一方，只不过他的正义相对狭窄而已，比起主角一行选择的那有可能什么也没有剩下的道路，他的计划的确为人类留下了希望的火种，可以说是ヨハネス长期的痛苦思考所得出的结果。再加上各个角色的塑造优秀，使得这一部关于正义与正义的冲撞、生存与灭亡的抉择的剧本十分有血有肉。但由于整体架构实在太过完整，令后面几作的剧本实在是不好写。《GEB》基本上是没有脱离前作的故事架构，剧情也基本上能说圆，但整个剧情和结尾比较牵强，可以说是为后面的剧情埋下了隐患。到了《GE2》，可以说剧情是严重退步，虽然还没到烂的程度，但个人认为整体而言那种善恶二元论十分平庸。BNEI一开始猛吹的神机兵不但没有和荒神认真战上一场，最后还沦为中BOSS，处于剧情一个不算关键的位置，简直悲剧，不过那个只在前三章作为基地以后就完全没用的移动要塞フライア估计更悲剧。而且我觉得对终末捕食的那个补充解释实在是脱离了《GE》的世界观了，再加上大概是因为是2012的前后，那几年看到的整个星球生态重写的剧情（像Key社的《Rewrite》）太多了，实在是审美疲劳，第二作剧情给我的印象真的不好。至于《GE2RB》，因为是重头重新开打，在加上事情比较多（其实是《舰娘》……），现在进度还是难度8……所以剧情我就不谈了。

说起来，《GEB》（应该不是GE）的重制版10月底就要发售了啊，真的不抱希望，虽然血技啊暴走啊这些依附于《GE2》剧情的系统暂时还没有看到，但是根据年表完全不可能出现的锤、长枪和镰登场了，实在无语了。而那些捕食的进化的确令人兴奋，不过那不是应该规划给《GE3》的么，这么早拿出来好吗？大概是剧本没有写好，《GE2》和前作就差了3年，还有想试水吧……其实根本没必要那么早拿出来，数年磨一剑就是现在日厂最缺乏的，而且你也不要超出原来的设定来乱重制啊，不过对BNEI这样的罐头厂这话没用吧。

[illegible]前提下加入了这三种武器，所以不算是乱加设定，只是这一细节被很多人忽略了而已，当时《GER》实机演示时[illegible]也正式说明过这点[illegible]和2代的血技与BB、《GE2RB》的BR类似，属于试水性质的尝试，放在复刻作[illegible]

Email 雪夜湖心亭独赏：一年了，算算当初为了高考而暂时放弃UCG已经过去了这么长时间！再次翻开UCG时，发现很多老面孔不见了，来了很多新人，但比以前多了很多，还有了《TOUCH》，看来UCG一直发展的不错。在这一年的时间里，游戏界发生了很多让人惊喜的事情，最让我惊喜的就是PS4与Xbox One国行的发售与海外游戏的引入，这是之前想都想不到的事，这让我看到了中国主机游戏的希望。但不知何时X360与PS3也发布国行？最后再说一句，为毛稀饭这么恶俗的人怎么还没走了，众小编就这么接受他？（开个玩笑，千万不要当真，有几个老面孔在，还是很让我欣慰的，祝UCG越办越好。）

看到有老读者持续回归UCG读者群体实在是令人高兴的事情，这一年里UCG的确经历了不少变化，而且在往后的时候里面，我们也会顺应时代的步伐，进一步加强杂志的品质，并推出更多符合读者们需求的内容，大家记得要多多给我们意见哦　最后，我必须表示，我不就喜欢巨乳而已嘛，怎么就恶俗了！

怎么就不恶俗了！

明明是萝莉控更恶俗嘛！

口胡！

我觉得楼上两个人都好不纯洁

爱占小便宜的大河马还好意思说别人！

综上所述，其实某种程度上小编们都有些恶俗的地方，只不过饭老板表现得比较坦白而已，所以大家就心照不宣啦，而且如果饭老板愿意分享他的私人收藏那大家就更宽容啦！

只有我一个人觉得楼上其实话里有话么？

Email 费思超：本届E3给了玩家们一个梦，这个梦也是玩家们多年千呼万唤始出来的，只是当我们梦醒后，我们和陪伴我们成长过的日式游戏又将何去何从？

借用游戏角色的一句台词：只要不曾忘记，那么梦就不会结束

Email q-Flash：我希望小编能做一篇关于《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》彩蛋的读游戏特企，毕竟这游戏的彩蛋太多了，仅仅只有在攻略下面的tips绝对不够啊，如果小编怕剧透的话，可以放后几期，我可以等！谢谢！

其实当期读游戏里面我就有打算摘录彩蛋，不过最终因为页数关系，还是放弃了，加上目前游戏中的彩蛋还在被玩家们陆续挖掘当中，所以稀饭我也是在趁机等待一下彩蛋公布得比较完整后，再一一考证并向大家详细介绍，不过因为手头工作比较多的关系，具体可能是要等到9月份的时候才能够登场了，敬请大家期待啊

Email 周哲：话说我真的老了吗？居然完全不懂秋妹纸说的妈妈船是啥意思！到底啥意思呢？

“妈妈船（マザーシップ）”是“《传说》系列”的专用术语之一，指的是“《传说》系列”正统续作，非妈妈船的作品通常都叫做外传作

为什么不叫做爸爸船呢？你看制作人都叫爸爸（BABA）

老大你玩舰娘时也不会把母舰叫做父舰吧……

Email blackhawk_11：374期的E3报道是最大亮点，最喜欢的是洛杉矶之旅的游记，对霍比特人的服务非常满意哈哈，很好的了解了洛杉矶的城市特色和吃玩宝地；对上田文人的那篇报道也很细化，ICO是为数不多让我对游戏与艺术气息结合留下深刻印象的游戏，希望这类对作品有着执着自我意念追求的制作人能够在商业化残酷的环境下尽量保持特色做出有趣的游戏。

提到上田文人与“食人大鹫”，除了上田文人本身的坚持外，玩家们对本作的执念也起到了重要的作用，如果没有玩家的反复提及，本作可能真的就胎死腹中了

UCG 观影团

刚刚开始上映时，它每天的场次少得可怜，几乎没有人看好这部国产动画电影。但随着微博上越来越多的粉丝自发组成水军造势，一次又一次走进电影院贡献票房，生生是完成了一次华丽的逆转，打败了同期的《小X代》、《栀X花开》等偶像片，以6.18亿票房的荣耀成绩刷新了《功夫熊猫2》在国内的最高票房纪录，"今天你面圣了吗？"俨然已经成为了网络上的流行词。虽然因为工作安排等原因，编辑部没能组织小编们一同前往电影院欣赏，但有几位小编还是私下抽空去贡献了票房。看看他们是如何评价本作的吧！

在国内动画电影普遍停留在侮辱家长甚至是小孩子智商和审美的原生态阶段时，能够看到《大圣归来》这种目光远大而且充满了野心和热情的作品，实在是令人欣慰，光从这一点出发，就值得我掏钱进电影院支持一下。但是这个光环之下，《大圣归来》作为一部动画电影的平均品质则仍然离国人被皮克斯和迪士尼拉高到一定地步的审美有着不小的距离，这是相对良好的画面品质和算得上精彩的打斗都无法弥补的差距，剧本、台词、人物塑造、镜头运用、整体节奏和结局的安排，《大圣归来》有着太多不完善之处，它的确让人对国产动画燃起了希望，但还远远不到拥有信心的地步，无论是对于国内观众还是对于《大圣归来》来说，未来的路，还很长。

上一次去电影院看国产动画片还是《宝莲灯》，这都多少年了。《大圣归来》当然是部好片，只是问题也存在。结局应该是人人都想吐槽的，我个人觉得片头的打斗方面略显混乱。另外八年时间也太长了，万一中间某个环节有问题，岂不是一大损失？很期待制作组的下一部作品，千万别像某片一样让人等几十年的下集

去刷电影院之前其实就已经在网上被各种洗刷刷，猴哥的各种酷炫截图、Gif什么的也是被透了遍，本来对剧情没有抱太大的期望，但导演巧妙地将各种新鲜元素和经典故事情节相结合其效果竟然也不落俗套，值得称赞。最让我不满的应该还是结尾处的"帅不过3秒"，原来预告片和网上放出的燃点镜头就是影片高潮的全部，所谓"临界点后趋于平静"简直让人难以忍受啊，也可能是最终BOSS的实力还不够让大圣属性全开。就目前影片的票房成绩来看续作应该是没跑了，只希望下一回能让猴哥尽情地战个痛，还有一点不得不说就是，本片中的白龙绝对是我见过的最生动并且最符合中国传统形象的蛟龙之姿，没有之一！

我想说的前面几位同志都已经提到了，这里就说些不同的东西吧。这部片子另一个刷爆我好感度的因素是导演田晓鹏。就在观众们对《大圣归来》的喜爱达到几乎狂热的高度时，田导却表现出了相当的清醒克制。他没有被6亿票房冲昏头脑，在谈到这部作品时也一再强调还存在很多问题有待改进。我觉得在田导的身上能够明确感受到一个动画人的匠心，在充斥着粗制滥造骗钱作的中国动画界，他的出淤泥而不染令人感动，所以我相信未来他仍会为中国动漫爱好者们带来不输于《大圣归来》的新作。另外推荐大家去看看他在微博上与粉丝的互动，活脱脱就是一段子手啊！

《大圣》可以算得上是近几年国产动画电影中难得的精品之作，除了剧情编排和节奏上的一些不足，以及由于预算不足而导致的电影缩水，《大圣归来》整体还是让我感到惊艳的，尤其是在观感方面，本作甚至达到了能与好莱坞级别动画相匹敌的地步。截稿前又听闻了一件喜事——《大圣》的票房破了6亿，希望在拥有了充足的预算后，制作团队能为我们带来出色的续作。

Email 华野二师：想问一下索尼是不是打算放弃PSV平台了，是否还会继续出像《重力少女》这类的索尼第一方PSV大作了？

首先“失足少女”之前已经公布了新作的宣传影像，之后官方也表示本作正在顺利开发中。从最近的香港动漫电玩展来看，PSV年内又会迎来一大批中文化作品，而且现在大部分日式游戏基本都会以“二加一”的形式推出，至于独占IP的话……只能寄望于9月份的TGS上索尼能够稍微有点“PSV爆进”吧

Email 哈库呐玛塔塔：我认为索尼的Project Morpheus以后会在两大游戏类型领域内大展神威，一是恋爱游戏，一是恐怖游戏。恋爱游戏自无需多言，绝对是单身狗们的福利。至于恐怖游戏，由于玩家的视线完全被匡在了眼镜里，所以不能将视线转移向其他地方释放压力，只能直面恐怖的根源，加之环境相对密闭，说是“身临其境”也不为过，哪怕是在通常游戏环境下看不算特别恐怖的情节也会被放大数倍成为吓尿裤的场面，嗯，想想就有点小兴奋呢！以后如果真有厂商做出来了针对Morpheus的恐怖游戏，我强烈建议同捆限定版赠送成人纸尿裤一打。

除了看什么都做不了的恋爱游戏……我还不如去玩玩某3DS知名恋爱游戏，至少还能练……咳咳，用触摸笔戳一下吧。至于恐怖游戏，从心理健康的角度来说，还是不要出比较好（颤抖）

Email 吃土达人安大达：身为一个老虚蜜，我是很喜欢《心理测量者》的，真的，请看我真诚的双眼。但接下来问题就来了，为什么《心理测量者 无从选择的幸福》这个游戏是Xbox One独占的？这明明是个面向死宅的游戏，为何5pb.要出在Xbox One上啊？就Xbox One在日本的那点销量，5pb.根本就没打算让这游戏好卖吧？！现在又公布了中文版，难道为了玩一个文字游戏我要去Xbox One吗？可是这主机上的其他游戏我都没兴趣啊，搞什么鬼……

这位读者大可不用这么纠结，如果按照5pb.以往作品的登陆平台来推测的话，本作很有可能是限时独占。至于为什么会选择优先登陆XOne平台，可能是因为5pb.在X360时代与微软打下了良好的合作基础，早年的「命运石之门」也是优先登陆的X360平台，随后才移植到PS3和PC等平台上的。而前一段时间优先登陆XOne平台的「混沌之子」，也在最近推出了PS4和PSV版。所以，「心理测量者」这款作品还是很有可能移植到其他平台上的。不过还是要感叹一下，志仓千代丸社长还真的是非常偏爱微软呀(笑)

Email 黄泽豪：各位小编，你们好！昨天拿起翻开已经买了一个星期的374UCG，我突然觉得手感不对……后察觉，卷起书摸不到光盘。这次没有光盘只有一个光盘包装袋，有一次是有光盘两个光盘包装袋（都是在光盘包装改变后）。买了10年UCG了，第一次出现这情况，封底没有光盘的压印，也就是说从一开始就没有放光盘放进去。在发现没光盘当天我就去买的店铺打算换一本，但因店已售完，唯有到另一家店买了本新的

杂志每期印刷量都很大，难免会出现个别疏漏的情况，还请读者们多多见谅。凡遇到包装及印刷问题时，如果店家已无法提供更换，那么可以按照目录页的联系方式联系我们的发行部门，我们的工作人员会免费做出补偿的。

Email 百事.APK：看了E3的游记视频之后的感想就是：饭老板的衣服真是哔——，开玩笑～不过饭老板那段关于手游的发言真的是很有道理啊，表示很期待次世代主机的未来！伽蓝萌萌哒！添田武人先生的中文真是太棒了！表示索尼一生推！（铁杆索饭……），期待UCG下半年的表现～么么哒各位编辑！

E3期间我还换了好几件衣服，不知道读者大人说的是哪件？

明显是Gay Green战衣

混粗，那是漫威神教的法袍！

你这是越描越黑——不，是越描越绿……

急聘！

现在 UCG 有新的工作岗位出现啦，一旦录取，即可成为正式编辑，赶紧来抢吧！

要求：

1. 熟悉掌机游戏
2. 擅长日语
3. 有自信完成攻略、特快等游戏攻关指引内容

有写作经验者优先！

有意者请发个人简历外加一篇证明自己能力的文章至 hr@ucg.cn！邮件名标明“应聘”或“报名阳光计划”，会提高您的中标率哦！

（文章类型以游戏特快或过去投稿文章为佳！）

阳光育成计划扩招!

掌机攻略写手

要求：目前主流的掌机（PSV、3DS）拥有其中一台或以上

培养流程：每期杂志制作之前我们都会给你分配游戏任务，让你尝试撰写新作的游戏进行时、特快专递等小篇幅的文章。如果没办法第一时间买到新作也可以写老作品的成就奖杯攻略等。从实战中成长，之后再针对你的文章提出改进意见，优秀的文章可以在杂志上刊登，未来还有投稿长篇攻略的机会。

主要栏目：攻略透解、特快专递、研究中心等

什么是阳光育成计划

阳光育成计划是 UCG 为了挖掘、培养新的游戏人才而开设的计划。开办至今接近 10 年，已经先后为编辑部输送了数十位优秀编辑人才以及众多优秀的撰稿人。而一些离职的编辑也成为了国内游戏业界的佼佼者。

只要你对游戏有热情，并且愿意为游戏业出一分力，无论你是在校学生还是上班族都可以报名参加。参与方法很简单，只要来信至邮箱 hr@ucg.cn，之后我们会发一份简历和相关要求给你，填好简历，并且根据要求提供一篇能证明自己实力的文章，通过初步审核之后就能正式加入阳光成员的大家庭了！在这里有你发挥所长、锻炼自我的机会，我们还为大家准备了多个发展方向，成为阳光成员之后可以接受 UCG 编辑们的指导和培养，逐步提升自己，最终达成编辑、编委、特约撰稿人的终极目标！

阳光育成计划特色

1. 参与阳光育成计划不仅完全免费，而且一旦投稿作品被采用，你还可以获得相应的稿酬或奖励！
2. 不必局限于某一个方向，你可以尝试不同方面的挑战，然后慢慢挖掘自己的长处，找到自己的方向。
3. 成为 UCG 编辑的强力后备军，当然，在你前面的并不止编辑一条道路，编委、特约撰稿人、视频组等都可以通过阳光育成计划来实现！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：E3会场赠送的EA圆珠笔与笔记本
《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》迷你海报

371 期奖品

大奖：《复仇者联盟 2 奥创纪元》绿巨人马克杯
各类主机专辑 6 本

马克杯得主：

477934742@qq.com 觅雷

专辑得主：

张易雄 北京市

lkx980921@163.com 尾巴

489598358@qq.com 弗洛伊德

qyc5056@163.com 七生报国

worldofassassin@126.com 黑刺先生

975576115@qq.com 可儿江西也

1. 你对本期杂志的评价如何
2. 回顾这半年，有什么让你印象深刻的……

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015……

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信箱：兰州市…庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 楚轩：375 期杂志感觉以音乐类游戏为主，小编们在黄金眼中热血推荐的《P4D》我虽然还没有入手，但是看了其他玩家上传的游戏实机视频以及本期对《P4D》的基本介绍，虽说我不是《女神异闻录》这个系列 RPG 的爱好者，但就冲着《P4D》中的动听音乐和角色们的优美舞姿我豁出去，shut up and take my money！准备入一个实体卡带版收藏。本人也还算是比较狂热的音乐游戏爱好者，现在收藏的 11 个 PSV 游戏中有两个都是经典的音乐游戏《初音未来歌姬计划 f》和《初音未来歌姬计划 F2》。

这两年真的是音乐游戏复活祭，不管是街机还是家用机平台都推出了不少五花八门的作品，特别是 RPG 改编音游的趋势有点愈演愈烈（印象中貌似是 SE 起的头？）。除了日式作品外 10 月份还有《吉他英雄 LIVE》和《摇滚乐队 4》两款在欧美地区人气极高的音乐游戏回归，相信在国内应该也会有不少系列的死忠，梦叶这里也像没有体验过的玩家强烈推荐，有条件的话最好能入一套专用控制器，没准你的摇滚之魂会就此点燃哦！

Email 朱大白：香草社公布了新作——高清重制版《奥丁领域》，玩家们欢呼声响成一片。其实《奥丁领域》当年卖的并不算多好，日本本土连 10 万份都没卖掉，在海外卖的倒还算不错，全球总计约有 100 万套吧？不过在那个 PS2 鼎盛的年代，全球 100 万套也算不得什么。现在大家这么高兴，大概一方面是因为这几年香草社的表现很出色，让人对旧作产生了浓厚兴趣，也从侧面反映出现在日式 RPG 是有多么低迷吧？不过从目前情报来看，这个重制版还蛮良心的，基本算是只保留了故事设定，系统啥的大改，值得一买。另外建议香草社把什么《公主王冠》、《格林之书》也全都拎出来吧！保证十年内绝对不愁饭吃啊！

这次的高清重制版确实良心，从现在的情报可以看出香草社把许多《胧村正》里的成功要素运用到了《奥丁领域》里，包括回避动作、更为流畅的角色动作、以及地图构造等。不过再怎么良心的重制也顶不上完全新作让人兴奋吧，香草社在 9 月份会有新动静，希望届时能够公布一款完全新作呀。

Email 实用主义至上：最近被各种宇宙新闻轰炸中，比如 NASA 发现了一颗类地星球 Kepler－452b 啦、人类第一次看到冥王星的清晰照片之类的，突然间便有了“宇宙这么大我想出去看看”的念头。然而以现在的科学技术，光是走出太阳系就要十年，更别提更广阔的宇宙探索了。所以像《无人天空》里那种几秒飞几百光年的事，果然只能在游戏里发生吧……

这位读者你应该这么想，正因为现阶段人类的科技水平还不足以让我们探索宇宙的更深层，所以才会出现像《无人天空》这样的电子游戏，让我们在虚拟世界中实现原本无法达成的愿望。

是啊，经乙太同学这么一说，我发现对应墨菲斯的《夏日课堂》简直就是神作啊！

这精粹的脑回路！

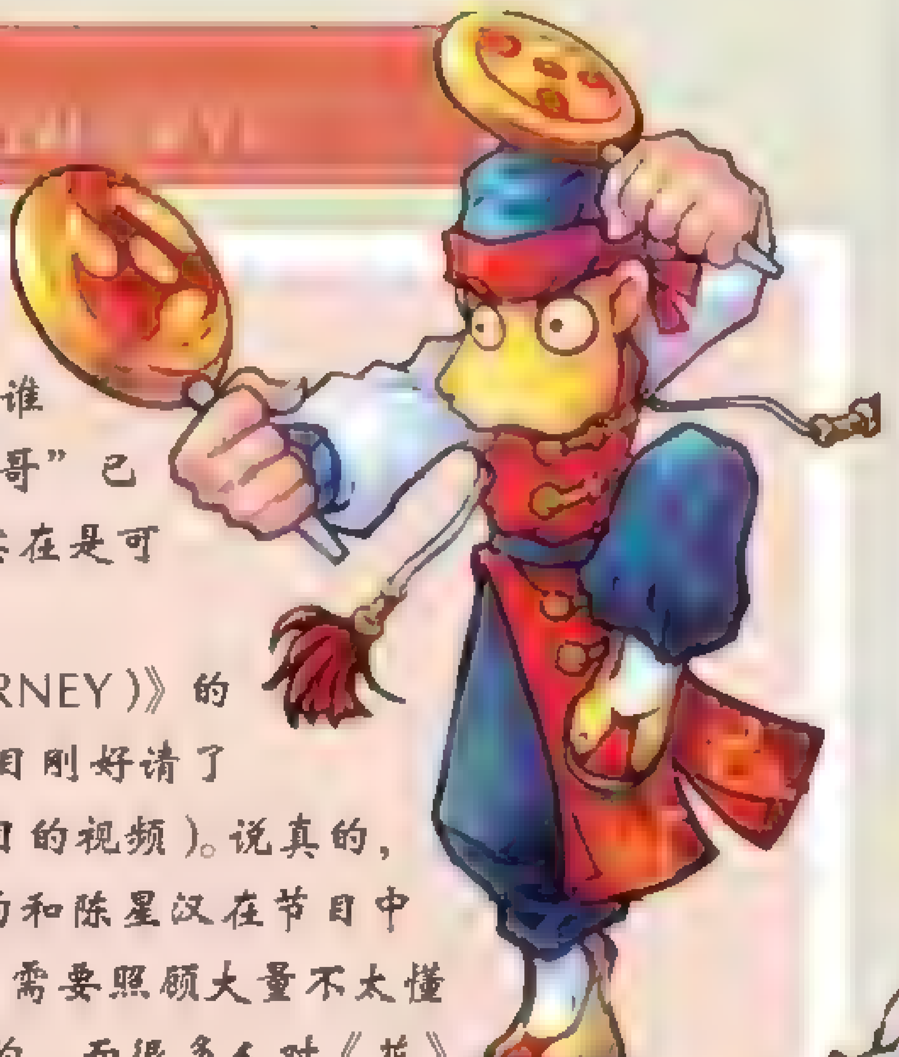
Email maste 和田：我记得小编里应该挺多人看《权力的游戏》吧？难道你们就没人觉得《地平线 期待黎明》的女主角长得很像“你懂个屁，囧雪诺”的耶哥蕊特？背头红发又是用弓箭攻击的，破破烂烂的衣服也很有野人的风范，说有九成像也不夸张。但貌似官方并没有说过原型是她，难道只是个美丽的巧合？

在微发布会直播时，第一眼看到《地平线 期待黎明》的女主角我就觉得她像极了耶哥蕊特，但当时一下子脑抽死活想不起这个名字来，于是只好静静地保持沉默 orz。后来我特意去欧美游戏站搜了一下，表示两人神似的玩家不在少数，但官方确实没有承认。如此之高的相似度我是不太相信是巧合的，另一方面耶哥蕊特的 Rose Leslie 并不算是多火的演员，所以也不足以作为游戏宣传的噱头，大概正是出于上述考虑，所以官方并没有做出回应吧。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

胜负师



【铂】上期“中国力量”栏目采访《大圣归来》制作团队时，可能谁都没想到仅隔了半个多月，“马脸猴哥”已经问鼎中国内地动画票房的冠军！实在是可喜可贺啊！

【金】在PS4上重温《行（JOURNEY）》的那天，CCTV2的《一人一世界》栏目刚好请了陈星汉当嘉宾(网上可以找到这集节目的视频)。说真的，胜嫂在玩这个游戏时，我为她讲解的和陈星汉在节目中所说的有一些差别，当然，电视节目需要照顾大量不太懂游戏的普通观众，深入浅出是一定要的。而很多人对《花》和《行》所表达的精神内涵有着不同的理解，这一点也是事实。或许，能为欣赏者提供多样化的体验和感受，才是真正的艺术佳品。

【银】最近用于提升智商的方法不再是玩“停车场谜题”，而是改看烧脑神片了，大部分算是重温，而多年前因为光看译名和海报实在提不起兴趣的《恐怖游轮》这次总算补完了。故事结构真的挺过瘾，而甲板上的很多个XX堆在一起的那一幕也相当震撼。

【铜】儿子回老家过暑假的第一天，家里实在静得无聊，我便和胜嫂一起去看电影，选了《捉妖记》，结果在两处煽情的镜头时触景生情，哭得稀里哗啦。若不已为人父母，可能还真达不到这样的效果咧！

稀饭

【游】上两个月各有一款喜欢的游戏大作发售，加上E3的试玩，感觉是玩了个够，结果时间已进入到7月，美式游戏作品却相对沉寂起来，所以这可能是我本年底第一个没怎么碰游戏的月份，月初解决掉《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》当中的所有AR挑战，留着几个特殊要求的成就也没太多心情打，手头上就算是空了下来，看来买《火纹if》双版本限定版的时机已经到了！

【剧】既然最近游戏没怎么打，补美剧又提上了日程，之前在多边推荐过的三部美剧情况都相当不错，《第八感》评价偏高，《镜花水月》和《编织记忆》都已经顺利被续订，不过我得坦白，因为目前混乱的字幕组市场状况，我除了《编织记忆》还在追着外，其余两个都断掉了，每当这个时候我就禁不住哀叹，国内正规的美剧市场到底啥时候才能实现啊！

【书】《猎魔人 宿命之剑》还是看得断断续续，倒是没啥消化难度的轻小说读得比较勤，像是《关于我转生为史莱姆这件事》不知不觉竟然就读了三卷了，虽然不清楚这部作品是不是先从网络连载起步，但最大的感觉就是写起这种消遣性的作品，11区的作者和国内的网络小说写手其实也差不多的套路嘛。

【画】以前看《上课小动作》，就觉得这漫画抛开搞笑的部分，在内涵上是挺闪光弹的，结果最近手滑点开了《擅长捉弄的高木同学》，算是真被闪瞎了，每话都是男女主角各种秀恩爱，单身汪现在连看个漫画都要受迫害么……

八重樱

★正所谓“常在河边走，哪有不湿鞋”，都说中国的EMS那是相当的不靠谱，但我从来没遇到过问题，还曾一度窃喜自己RP好，没想到终有一日，我也会成为中国EMS的受害者。前两个月，SE的官方网店开始通贩《最终幻想14》的邮差莫古力玩偶，这个玩偶以前是限定的，很难买到。现在终于量产了，我也赶忙叫朋友去下单了2只。等了2个月终于发了货，一路顺顺利利地进了中国，过了海关检查，进入了派送环节。然后高潮就来了，送件小哥把这个包裹送到了其他人家，并且还被签收了……让他去找，人家自然不会承认，而这个包裹我也没有保价，所以现在进入了扯皮赔偿的环节，望天ING。虽说两个莫古力没有多少钱，但毕竟等了这么久，却是这个结果，内心真的很难接受。如果还能找回或是顺利拿到全款赔偿的话，我就在微博搞个抽奖送一只莫古力吧……

乙太

本期个人签名

[illegible]新TV的主角机竟然叫把你爸打死

●趁着《战神3 重制版》推出的机会白了一遍这款昔日的神作，虽然游戏的变化并不算大，仅仅是提高了贴图的质量和画面的分辨率，但还是让我惊艳了一把。一款5年前发售的游戏，其高清版的画面丝毫不逊于一般的次世代游戏，这其中一大部分原因恐怕要归功于战神的固定场景吧。这也让我不由得感叹，某些游戏果然不能盲目地追求开放玩法，这样玩家在观感上的体验难免会有所丧失。试想一下，如果《未知海域4》也是一款开放世界的游戏的话，那么我们是不是就没法体验到预告片中美如画的场景、以及那段让人欲罢不能的汽车追逐战了呢？

●好不容易想借测试版的机会体验一下《街头霸王V》，没想到老卡的服务器实在是不给力，只是玩了一会儿练习模式就强制掉线了，之后再也没有连上去过。直到截稿前，卡普空的服务器依然在维护之中，无奈之下也只能看看国外玩家的直播过过眼瘾了，希望老卡能够早日把问题解决，毕竟有一干港服玩家早就已经饥渴难耐了呢。

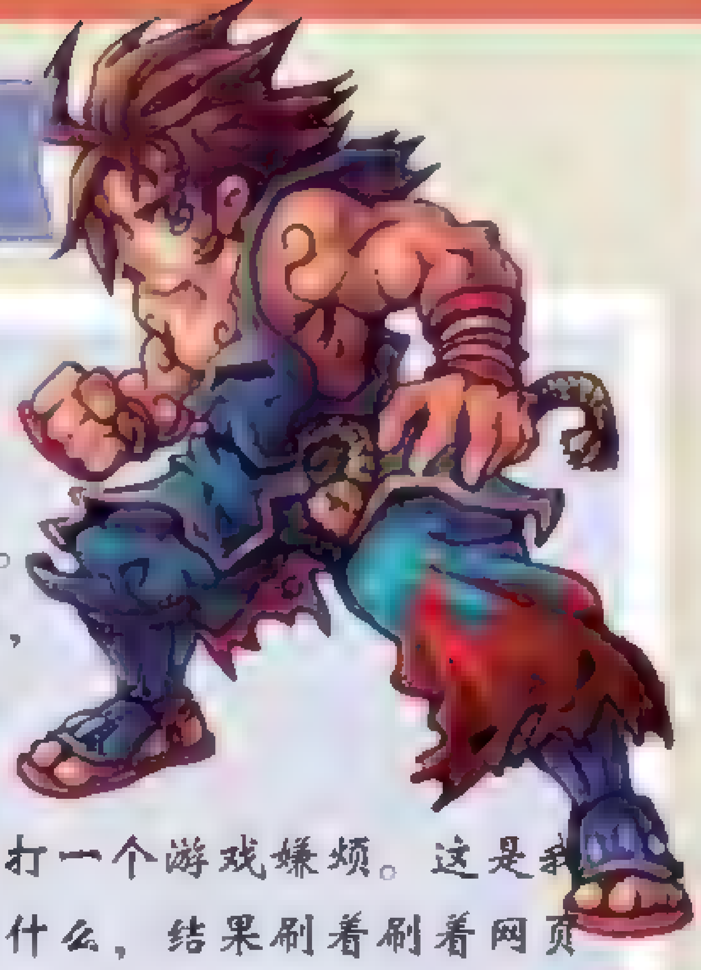
初心者

最近关注的几款游戏都不约而同地犯了一个奇怪的毛病，落得被不少玩家连连差评的境地。一个是《异度之刃X》，主线太短，挖坑不填；一个是《火焰之纹章 if》，名为分支，实质剧情DLC；另一个是《大逆转裁判》，干脆一开始就以“未完待续”为目标来策划。本来这些作品都或多或少地以剧情为卖点，但结果是让人打完一部游戏，却无法体验到一个完整的故事。有些甚至只是把莫名其妙的设定和谜团丢给了玩家，连主线都支撑不起来。反观以前那些因为故事的起承转合完满呈现而让人铭记的游戏，真的难以想象现在这种做法居然会变成一种商业手段。如果游戏因为卖关子而卖不出去，那就真是太可惜了。

两年前神谷盛治接受采访时说过，正在把公司里面仅有的24位成员分开双线进行开发工作，而成果相信就是这次连续公布的新作计划了。一个维持少数精锐的公司，无论对旧作还是新作都充满了一种倔劲，实在令人敬佩。然而《圣骑战史》的导演却离开了香草社单干，做起了类似的游戏来，看起来好山寨。难得这样一部系统有意思的作品，好可惜呀……

伽蓝

签名
久别再重逢



本来满心期待《街霸Ⅴ》的测试，结果港服测试被老卡无情宣布无限延迟，所以也只能在Twitch上眼巴巴看老外玩了。话说回来PS4不全面开放PS3摇杆的支持，再想想家用机网络对格斗游戏的冲击，估计最后还是会选择Steam吧……

看一部电影嫌长，拼一个模型嫌累，打一个游戏嫌烦。这是我最近的生活写照，但下班回家又总想玩点什么，结果刷着刷着网页就到睡点了，结果这时又觉得整晚一无所得然后熬夜补回一点，说到底就是失去坚持的耐性，人生苦短，还是要及早醒悟。

纱迦

★写下这段文字时已经身在上海，准备参加CHINAJOY的一系列活动。这次是坐动车去的上海，夕发朝至，还算轻松。我对火车的印象还停留于很多年前的硬卧软卧，结果坐上动车之后完全被SHOCK到了。车上的食物也挺不错的。

☆临出发前家里的台式机坏了，本来想配台新的，结果最后一查发现就是风扇问题，于是花了几十元又凑合着用了。这台电脑已经用了6年，不过听店员说台式机可以用十年，想想还真是夸张啊！

★坐动车的时候有电源无网络，于是想玩Wii U了。

哪尼

◆在香港动漫展上体验了《夏日课堂》和《弹丸论破VR》，前者很容易令人浮想联翩，尤其是金发妹子把头凑近我的时候确实有心跳加速的感觉，谁叫她一头金发名字还叫“Eli”呢（笑）。至于《弹丸论破VR》，处刑时那种身临其境的压迫感就不必多说了，如果能将PSP版完全重制，那么这款游戏毫无疑问会是我购买墨菲斯计划的决定性因素。

◆顺利买到了《Love Live！》在香港上映的电影票，又用希魔王和非编SOS换到了海爷的明信片，凑齐了海绘姬“池面”三人组，总算一本满足。算下来编辑部也组成了5人观影团，规模不算大，不过已经出乎我的意料。8月6日香港走起！

◆最近倒霉倒出了新境界，先是在去香港的前一天把相机镜头给摔坏了，之后在香港由于不小心用错了卡而被罚款500港币，在大富翁里被衰神附体也不过如此吧。不过总结起来还是由于自己的不拘小节才导致了一系列的灾难，虽说不是什么太严重的问题，不过也为前往关西旅游前的愉快心情蒙上了一层阴影，但愿之后一切都能顺利吧。

秋沙雨

本期个人签名
相手を知る努力をしろ。

●有读者提到说上期小编寄语没有纱迦，上期截稿时纱迦还在飞机上，时间太紧加上联系不到的缘故，就导致纱迦缺席了上期的小编寄语。

☆赶在《TOZ》的官方设定集发售之前在我的博客里写完了《TOZ》的世界观考据，现在我的心情就像是回到了学生时代，把考试的试卷写好了，就等老师来公布正确答案。写那篇一万多字的考据之后的后遗症就是我现在已经把《TOZ》Fami通攻略本的年表给整个背下来了……

★KT终于舍得把新罗曼史的第三部给搬到PSV上来了，虽然我个人比较期待一代和二代的复刻合集……不过这样一来就只剩下《下天之华》了。希望KT能找个时间把《遥久3》+十六夜+命运迷宫弄个合集复刻过来，让我干个三十多周目。

三日月

本期个人签名
这期截稿之后，找个安静的晚上然

由于不是白金党，所以白金的数量并不多，然而我对有爱的游戏还是会去尝试白金一下。例如《血源诅咒》，例如《昆特牌3》，例如《胧村正》……对了对了，我最近又（为什么是“又”）开始了《胧村正》的白金之旅，然后我上一次存档的时间是……去年的9月，我果然是贵人事忙啊（不，这只是拖延症而已）。

《大圣归来》让我第一次见识到了“自来水”的威力，网上来自各方的赞扬简直铺天盖地。然而从部分观众的评价来看，本片有明显名过于实。这是一部好电影好动画，这无疑不容否定，但过度的夸大只会招惹旁观者的厌恶而已，对本片的成长也是有害无益。可惜的是，很多人还是不懂这一点。

上期才吐槽完《仙剑奇侠传6》，这期的截稿期前国内玩家们又迎来了《侠客风云传》。因为太久没接触国产武侠游戏所以我就先闭嘴了，但这货看起来就像是《武林群侠传》的高清重制嘛！我立即就有买一个的念头，然后我看到了要下载客户端……（你们国产游戏好学不学学这个唉唉唉唉唉）

七月新番中现在看得最舒心的竟然是《和歌子酒》，这部下酒菜版的《孤独的美食家》真是无比对我的胃口。话说回来，我也很久没喝酒了（望天）。

梦叶

@虽然事情已经过去一段时间了，但因为杂志需要，之后的这段日子里我也不断在网上搜索着有关岩田聪的相关消息，其中几次看到他手术后的照片时心里都很不是滋味，在查询资料后得知其实胆管癌这种疾病即便是成功将肿瘤切除之后康复的几率其实也很小，而他本人基本上是在术后第二个月就又投入到了工作中，不知道他本人是不是已经意识到了什么……而事发之后包括众多玩家以及业内同行送上的祝福相信就是对这位“玩家社长”最好的赞誉。

@最近一直在为相机的事情发愁，之前本来决定在HT雷电到手后就立马入手，谁知道这玩意拖了这么久还不见到货，前不久终于有点眉目就赶紧去找视频组的各位大大询问了购机意见，本来机型都订好了结果店家又说目前仅限香港地区，而且自己的手机状况也不太乐观，斟酌一番之后还是决定先把通讯设备到位了再说，坚持了这么多年看来自己终于也要坠入水果神教了。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.07.30-2016.03.08

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

踏入 8 月，家用机平台游戏阵容稍微有些匮乏，但到了 8 月末就会迎来一波持续到年末的大作狂潮，各位家用机玩家可以借这一段时间玩一些错过的二线作品。另外，前两期提到了中文[illegible]前线》也确认了同步推出中文版，甚至坊间传闻《辐射 4》也将推出中文版，看来未来真的一片光明啊！

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
25 日	[illegible]	Until Dawn	SCE	动作冒险	中文版
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ？ソウル	BNEI	动作	中文版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
7 日	未知海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	中文版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	刺客信条 枭雄	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
25 日	冤罪杀机 决定版	Dishonored: Definitive Edition	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
25 日	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft Game Studios	动作射击	中文版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
15 日	极限竞速 6	Forza Motorsport 6	Microsoft Game Studios	竞速	中文版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	中文版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
29 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
2015 年 10 月					
6 日	摇滚乐队 4	Rock Band 4	Harmonix Music Systems	音乐	美版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
13 日	彩虹六号 围攻行动	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	Ubisoft	主视角射击	中文版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
23 日	[illegible]	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft	动作冒险	中文版
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	中文版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
3 日	极品飞车	Need for Speed	EA	竞速	美版
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	辐射 4	Fallout 4	Bethesda Softwords	角色扮演	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
10 日	[illegible]	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	中文版
2015 年 12 月					
1 日	正当防卫 3	Just Cause 3	Square Enix	动作冒险	美版
8 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
23 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
30 日	缤纷律动	IA/VT -COLORFUL-	Marvelous	音乐	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
30 日	不可思议的编年史 胜利之前绝不回头	不思议のクロニクル 振り返りマセン胜ツマデハ	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
6 日	弧光之源 无限	ルミナスアーク インフィニティ	MARVELOUS!	策略模拟	日版
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
17 日	生化危机 启示录 2	バイオハザード リベレーションズ 2	Capcom	动作冒险	日版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
30 日	东京异境	东京ザナドゥ	Falcom	动作角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	激次元组合 布兰+海王星 VS 丧尸军团	激次元タッグ ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团	Compile Heart	动作	日版
20 日	SUPERBEAT: XONiC	SUPERBEAT: XONiC	Atlus	音乐	美版
29 日	夜游	夜回	日本一	动作冒险	日版
29 日	噬神者 复活	ゴッドイーター リザレクション	BNEI	动作	日版
2015 年 11 月					
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	半罪少女 2	クリミナルガールズ 2	日本一 Software	角色扮演	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版
2016 年 2 月					
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一 Software	角色扮演	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
27 日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	龙之信条 在线	Dragon's Dogma Online	Capcom	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
3 日	战国无双 4 帝国	战国无双 4 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
24 日	传颂之物 虚伪的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25 日	圣斗士星矢 斗士之魂	圣斗士星矢：ソルジャーズ?ソウル	BNEI	动作	中文版
25 日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ~不思议な本の炼金术士~	Koei Tecmo	角色扮演	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
1 日	阿尔斯兰战记无双	アルスラーン战记 × 无双	Koei Tecmo	动作	日版
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
19 日	命运石之门 0	Steins;Gate Zero	5pb	文字冒险	日版
26 日	刀锋对决 光明格斗 EX	ブレードアークス from シャイニング	SEGA	格斗	日版
2015 年 12 月					
10 日	Nitro+ 爆破者 少女们的无尽决斗	Nitro+ Blasterz: Heroines Infinite Duel	Marvelous	格斗	日版
10 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 1 月					
14 日	奥丁领域 利弗诗拉希尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	ATLUS	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
4 日	恶魔三全音	Devil's Third	Nintendo	动作	美版
2015 年 9 月					
10 日	超级马里奥制造	Super Mario Maker	Nintendo	平台动作	日版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
2015 年 10 月					
16 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
2015 年 11 月					
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版
2015 年 12 月					
4 日	异度之刃 X	Xenoblade Chronicles X	Nintendo	角色扮演	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 7 月					
30 日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティーブラッドカバーリピーティドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
30 日	猫狗动物医院 成为出色的兽医吧	わんニャンどうぶつ病院 ステキな獣医さんになろう	NIPPON COLUMBIA	模拟	日版
30 日	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	益智	日版
30 日	Go！光之美少女公主 砂糖王国与 6 位公主	Go！プリンセスプリキュア シュガー王国と 6 人のプリンセス！	BNEI	益智	日版
2015 年 8 月					
20 日	超级机器人大战 BX	スーパーロボット大战 BX	BNEI	策略角色扮演	日版
27 日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエスト Ⅷ 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	角色扮演	日版
2015 年 9 月					
10 日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX	モンハン日记ぽかぽかアイルー村 DX	Capcom	模拟经营	日版
17 日	口袋妖怪 超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	任天堂	角色扮演	日版
2015 年 10 月					
15 日	七龙战记Ⅲ 代码 VFD	セブンスドラゴン III code:VFD	SEGA	角色扮演	日版
2015 年 11 月					
12 日	跨界计划 2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン 2：ブレイブニューワールド	BNEI	角色扮演	日版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 8 月					
25 日	麦登 NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	美版
2015 年 9 月					
1 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	美版
15 日	宿命 掠夺者之王	Destiny: The Taken King	Activision	角色扮演	美版
18 日	职业进化足球 2016	Pro Evolution Soccer 2016	Konami	体育	美版
22 日	FIFA 16	FIFA 16	EA	体育	美版
27 日	乐高 次元	LEGO Dimensions	WB Games	动作冒险	美版
29 日	NBA 2K16	NBA 2K16	2K Games	体育	中文版
2015 年 10 月					
6 日	变形金刚 毁灭战士	Transformers: Devastation	Activision	动作	美版
20 日	吉他英雄 LIVE	Guitar Hero Live	Activision	音乐	美版
21 日	跳舞吧 2016	Just Dance 2016	Ubisoft	音乐	美版
27 日	WWE 2K16	WWE 2K16	2K Games	体育	美版
2015 年 11 月					
6 日	使命召唤 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops III	Activision	主视角射击	中文版
10 日	托尼・霍克专业滑板 5	Tony Hawk's Pro Skater 5	Activision	体育	美版
10 日	古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	Square Enix	动作冒险	中文版
17 日	功夫熊猫 传奇对决	Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends	Little Orbit	动作	美版

07.30 动物之森 欢乐家装设计师

3DS 益智 ■Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

作为 3DS 上的第二款“《动物之森》系列”游戏，《动物之森 欢乐家装设计师》一改以往悠闲度日的自由自在的玩法。玩家身为房产公司的新职员，每日要与村子的动物们沟通，了解他们的意愿，为其选择合适的置业地点，继而设计房屋的外观和内部的装潢。本作也提供了村内公共设施的设计功能，可以随心所欲地安排学校、医院、餐厅等建筑。游戏与专用的动森 amiibo 卡片周边联动，可以为特定的动物完成家居设计，或招待他们一同摄影留念。

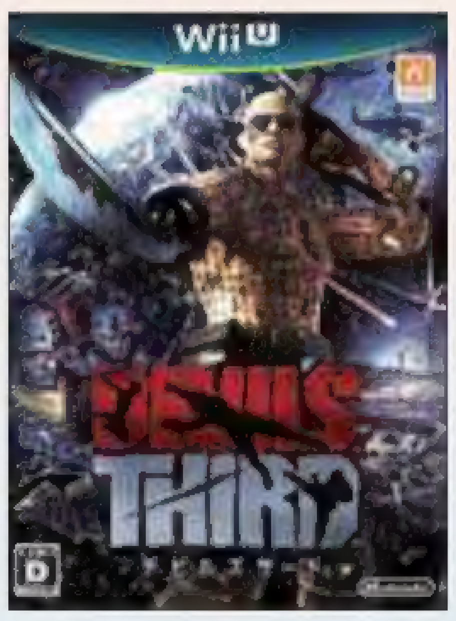
07.30 光之巨人

PSV 角色扮演 ■BNEI ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

作为 BNEI 在暑假的一款调剂品，《光之巨人》是 RPG 爱好者们在七月末的选择之一。本作采用三个主角设定，每个主角各有一条叙事主线，三条线将不断交错，形成一个完整的世界观。迷宫的探索是传统的 DRPG 主视角形式。战斗是以回合制为主，当主角神格化之后还需要进行类似音游的操作，同时本作还有使用回复道具会增加体重的设定，边逛迷宫边注意体重也成了玩家们平时必须关心的问题。

08.04 恶魔三全音

Wii U 动作 ■Nintendo ■无对应周边 CERO D 推荐度 C



《恶魔三全音》是由曾经制作了 X360“《忍者龙剑传》系列”的制作人坂垣伴信操刀制作的一款 Wii U 原创作品。本作最早公布于 2010 年，制作期间经历了无厂商发行、引擎更换等风波，如今最终定于 8 月 4 日上市。游戏的风格十分鲜明，在游戏中既有传统动作游戏冷兵器砍杀的操作部分，也有动作射击的热兵器玩法。游戏的整个艺术风格十分像一部由玩家操作的 B 级片，断肢、血浆横流等元素随处可见。游戏设置有多人对战模式，很多恶搞的理念在这个多人模式中也有所体现。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级机器人大战BX 38
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 23 66
火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国 54
妖怪手表破坏者 赤猫团・白犬队 22

PS3

奥丁领域 利弗诗拉希尔 4 光盘
变形金刚 毁灭战士 光盘
乐高 次元 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 光盘

PS4

奥丁领域 利弗诗拉希尔 4 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 22
变形金刚 毁灭战士 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
街头霸王Ⅴ 光盘
乐高 次元 光盘
猛象突击 22
莎木Ⅲ 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
噬神者 重生 34
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 光盘
淹没 4
冤罪杀机2 41

PSV

奥丁领域 利弗诗拉希尔 4 光盘
东京异境 28
噬神者 重生 34
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士 光盘
太鼓之达人V 44

Wii U

乐高 次元 光盘
毛线耀西 22 76

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 22
变形金刚 毁灭战士 光盘
刺客信条 枭雄 光盘
乐高 次元 光盘
猛象突击 22
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
淹没 4
冤罪杀机2 41

X360

变形金刚 毁灭战士 光盘
乐高 次元 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘

《买买买 第六期》《最上游》《游戏月旦评》《游戏黄金眼》
等众多精彩视频正在热映中!

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16:9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
鬼泣4 特别版
新角色 DMD 无伤 BOSS 战

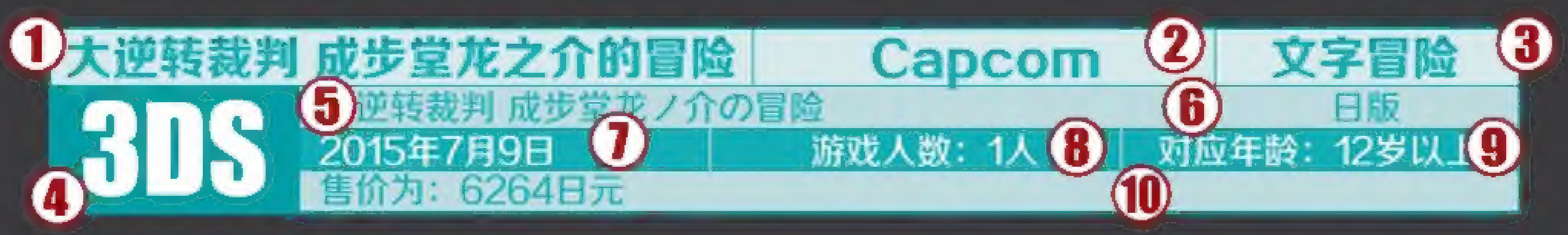
特别收录
探访IndieAce GameJam 2015 广州站
买买买 第六期
最上游 岩田聪的十大重要时刻
游戏黄金眼 毛线耀西 评测
游戏月旦评 2015年5月份游戏评测

新作影像集锦
刺客信条 枭雄
使命召唤 黑色行动Ⅲ | 莎木Ⅲ
街头霸王Ⅴ | 变形金刚 毁灭战士
乐高 次元
奥丁领域 利弗诗拉希尔
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

ENDING SONG
光之盖刚特 OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________

星球大战 战斗前线

Star Wars：Battlefront

机　种：PS4/XOne
类　型：动作射击
发行商：EA
发售日：2015年10月17日

VOL. 377

游戏机实用技术

暑假特刊+科隆特刊

大开176页+DVD光盘+手游别册

两大特刊全面融合 价格超值分量十足

科隆特刊

科隆展发布会亲历
精彩展台秀
热门游戏新鲜试玩
欧洲古城历险游记
以及更多

暑期特刊

暑期游戏补习班——列数上半年佳作
实用技术主义——刊载实用游戏技巧
ChinaJoy直击——展现国内游戏展风采
游戏业界风云录
论尽上半年要闻盛事

VGtime官网

科隆展期间，UCG 与 VGtime 将持续为大家献上献上
最新最快最热门的资讯，敬请关注 vgtime.com

8月下旬，火速上市

掌机王SP

全彩32开288页+DVD光盘

VOL. 236

-攻略透解-

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国
三条路线+外传 共97关攻略
全技能讲解+全职业成长率+全角色成长率

-下崽工房-

同步收录《火焰之纹章if》配信DLC关卡

-专区地带-

火纹大陆
详解《火焰之纹章0》原创TCG玩法教程
用决斗为大家带来笑容!

还有《火焰之纹章if》主题卡套作为赠品哦!

-攻略透解-

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险（3DS）

-游剧场-

绝对绝望叶隐（下）
PSV游戏《绝对绝望少女》
内置小说堂堂完结!

预定8月6日上市，全国报刊亭有售

同时可以关注我们的网店邮购哦

次世代专辑

VOL. 3

全彩大16开208页+DVD光盘

-精品典藏级攻略集结-

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 | 巫师3 狂猎
油彩军团 | 如龙0 誓约之地 中文版
勇者斗恶龙英雄传
暗黑龙与世界树之城 中文版
新次元游戏 海王星V II

-DLC补完计划-

《使命召唤 先进战争》——Supremacy 丧尸模式彩蛋详解
《邪恶深处》——The Executioner 攻略

已上市，全国报刊亭有售

口袋玩家

VOL. 92

224页正32开，18元

封面待定

-研究所-

拨云见日——六世代驱雾技能研究
详细分析六世代中变化非常大的技能——驱雾。

-口袋周边-

美丽龙制作过程全探秘
来探访同人美丽龙模型的制作过程。

-口袋漫画-

阿尼尔历险记&未来地图
新增两部优秀的原创漫画!

面向所有口袋妖怪爱好者的专门志，《口袋妖怪》的游戏、动画、漫画、周边大集结。

8月17日，全国上市!

光盘收录：中文字幕《宠物小精灵 AG》
精美赠品：口袋方块主题环保袋